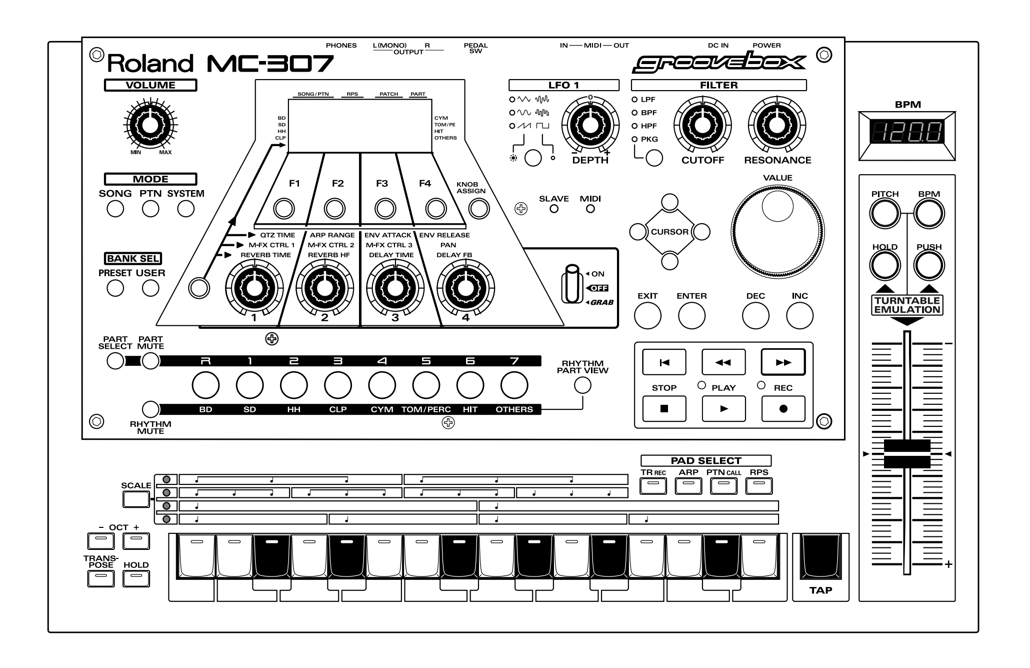
Roland®



Manual de Referencia

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente los apartados que llevan por título: “INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD” (p. 2), “UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA” (p. 3) y “NOTAS IMPORTANTES” (p. 6). Estos apartados le proporcionan información importante relativa al buen funcionamiento de la unidad. Además, si quiere asegurarse de que consigue el mayor rendimiento de las prestaciones de la unidad, lea de principio a fin este Manual del Usuario. Le recomendamos que guarde bien y siempre tenga a mano el manual para poder consultarlo cuando sea necesario.



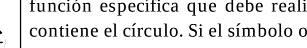
UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

⚠ AVISO	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de muerte o de daños físicos graves por una utilización inadecuada de la unidad.
⚠ PRECAUCIÓN	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de sufrir daños físicos o daños materiales por una utilización inadecuada de la unidad. * Cuando se hace referencia a daños materiales se entiende cualquier daño o efecto adverso que pueda sufrir la casa y todo el mobiliario, así como el que puedan sufrir los animales de compañía. .

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

⚠	Este símbolo alerta al usuario sobre instrucciones importantes o advertencias. El significado específico del símbolo queda determinado por el dibujo que contenga dicho triángulo. Si el triángulo no contiene ningún dibujo, se estará utilizando para precauciones de tipo general, para advertencias, o para alertas de peligro.
⊘	Este símbolo alerta al usuario sobre lo que no debe realizar (está prohibido). Lo que no se puede realizar está debidamente indicado según el dibujo que contenga el círculo. Si el círculo no contiene ningún dibujo, significa que la unidad no debe estar nunca desmontada.
	El símbolo alerta al usuario sobre las funciones que debe realizar. La función específica que debe realizar se indica mediante el dibujo que contiene el círculo. Si el símbolo o contiene ningún dibujo, significa que el enchufe debe desconectarse de la toma de corriente.

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

⚠ AVISO

- Antes de utilizar esta unidad, asegúrese de que ha leído las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.



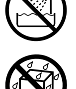
- No abra (o modifique de ninguna manera) la unidad o su adaptador AC.



- No trate de reparar la unidad o de colocar elementos en ella (excepto en las ocasiones en las que este manual le da instrucciones específicas sobre cómo realizarlo). Consulte todos los servicios de su vendedor, el Servicio de Roland más cercano, o un distribuidor autorizado por Roland, de los de la lista de la página “Information”.



- Nunca utilice o guarde la unidad en lugares que:
  - - estén sujetos a temperaturas extremas (por ejemplo, luz solar directa en un vehículo cerrado, al lado de un conducto de calefacción, en la superficie de un equipo generador de calor);
  - - sean húmedos (por ejemplo, baños, cuartos para lavadoras, piso mojado);
  - - estén expuestos a la lluvia;
  - - sean polvorientos
  - - estén sujetos a altos niveles de vibración.



- Asegúrese de que siempre tiene la unidad colocada para que esté nivelada y asegúrese de que permanece estable. Jamás la coloque en lugares poco estables o inclinados.

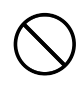


- Asegúrese de utilizar únicamente el adaptador AC que se suministra con la unidad. Del mismo modo, mire que la línea de voltaje de la instalación concuerde con el voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden utilizar una polaridad diferente, o estar diseñados para voltajes diferentes, por lo que su utilización puede provocar daños, disfunciones o descargas eléctricas.

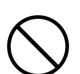


⚠ AVISO

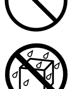
- Evite dañar el cable de alimentación. No lo enrolle excesivamente, ni lo pise, ni coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede convertirse en un choque o en un incendio. Nunca utilice un cable de alimentación si alguien lo ha dañado.



- Esta unidad, ya sea sola o combinada con altavoces, amplificadores o auriculares, es capaz de producir niveles de sonido que pueden causar la pérdida total del oído. No la utilice durante mucho tiempo a niveles altos o a niveles molestos. Si experimenta cualquier tipo de pérdida del oído o un pitido en los oídos, deberá parar de utilizar el equipo e ir a ver a un otorrinolaringólogo.



- No permita que ningún tipo de objetos (por ejemplo, material inflamable, monedas, pins); o líquidos (agua, refrescos, etc.) entren a esta unidad.



- Inmediatamente, desconecte la unidad, desenchufe el adaptador de la toma de corriente, y póngase en contacto con su vendedor, el Centro de Servicio Roland más cercano o un distribuidor Roland autorizado, como tiene en la lista “Información” cuando:
  - - el adaptador AC, al cable de alimentación o el enchufe se hayan dañado;
  - - han caído objetos y líquidos dentro de la pantalla;
  - - la unidad se ha mojado (o de otra manera, está húmeda);
  - - la unidad no parece funcionar con normalidad o presenta un marcado cambio en la ejecución.



Países de la UE



Este producto cumple los requisitos de las Directivas Europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

For the USA

NORMATIVA SOBRE INTERFERENCIAS DE RADIOFRECUENCIA DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites establecidos para los aparatos digitales de Clase B, siguiendo la Parte 15 de las Normas FCC. Estos límites han sido pensados para proporcionar una protección razonable contra interferencias nocivas en una instalación de hogares. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se utiliza tal como se indica en las instrucciones, puede causar interferencias nocivas para las comunicaciones por radio. Sin embargo, no podemos garantizar que no se produzcan interferencias en una instalación concreta. Si este equipo causa interferencias nocivas en la recepción de señales de radio o televisión, que pueden determinarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir la interferencia siguiendo uno o más de los pasos que le indicamos a continuación:

– Reorientar o recolocar la antena receptora.
– Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
– Conectar el equipo a una toma de corriente de un circuito diferente del circuito al que está conectado el receptor.
– Consulte a su proveedor o a un técnico de radio/TV.

Cambios o modificaciones no autorizadas de este sistema pueden hacer perder al usuario su autorización para hacer funcionar este equipo.Este equipo requiere de cables de interfaz forrados para cumplir el Límite FCC de Clase B.

For Canada

NOTICE

Este aparato digital de Clases B cumple con todos los requisitos de la Normativa Candiense sobre Aparatos Productores de Interferencias.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Roland®

Nos complace felicitarle por su acertada elección al adquirir el Groove Box MC-307 de Roland. El MC-307 es la siguiente generación de groovebox que supone un avance respecto a los modelos anteriores, ya que es incluso de mayor utilidad que los anteriores, proporciona un mejor funcionamiento en tiempo real y dispone de nuevas funciones optimizadas que se ajustan a las necesidades de los DJ. Pueden conseguirse posibilidades ilimitadas incluso editando simplemente los patrones preset, por lo que el MC-307 constituye el groovebox ideal para crear música dance.

El MC-307 viene con dos manuales: “Arranque rápido” y el “Manual del Usuario”. Este manual de “Arranque rápido” le ayudará a aprender de forma rápida el funcionamiento básico del MC-307.

Antes de utilizar esta unidad, lea detenidamente los apartados que llevan por título: “INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD” (p. 2), “UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA” (p. 3) y “NOTAS IMPORTANTES” (p. 6). Estos apartados le proporcionan información importante relativa al buen funcionamiento de la unidad. Además, si quiere asegurarse de que consigue el mayor rendimiento de las prestaciones de la unidad, lea de principio a fin este Manual del Usuario. Le recomendamos que guarde bien y siempre tenga a mano el manual para poder consultarlo cuando sea necesario.



ARRANQUE RÁPIDO

Tabla de Contenidos

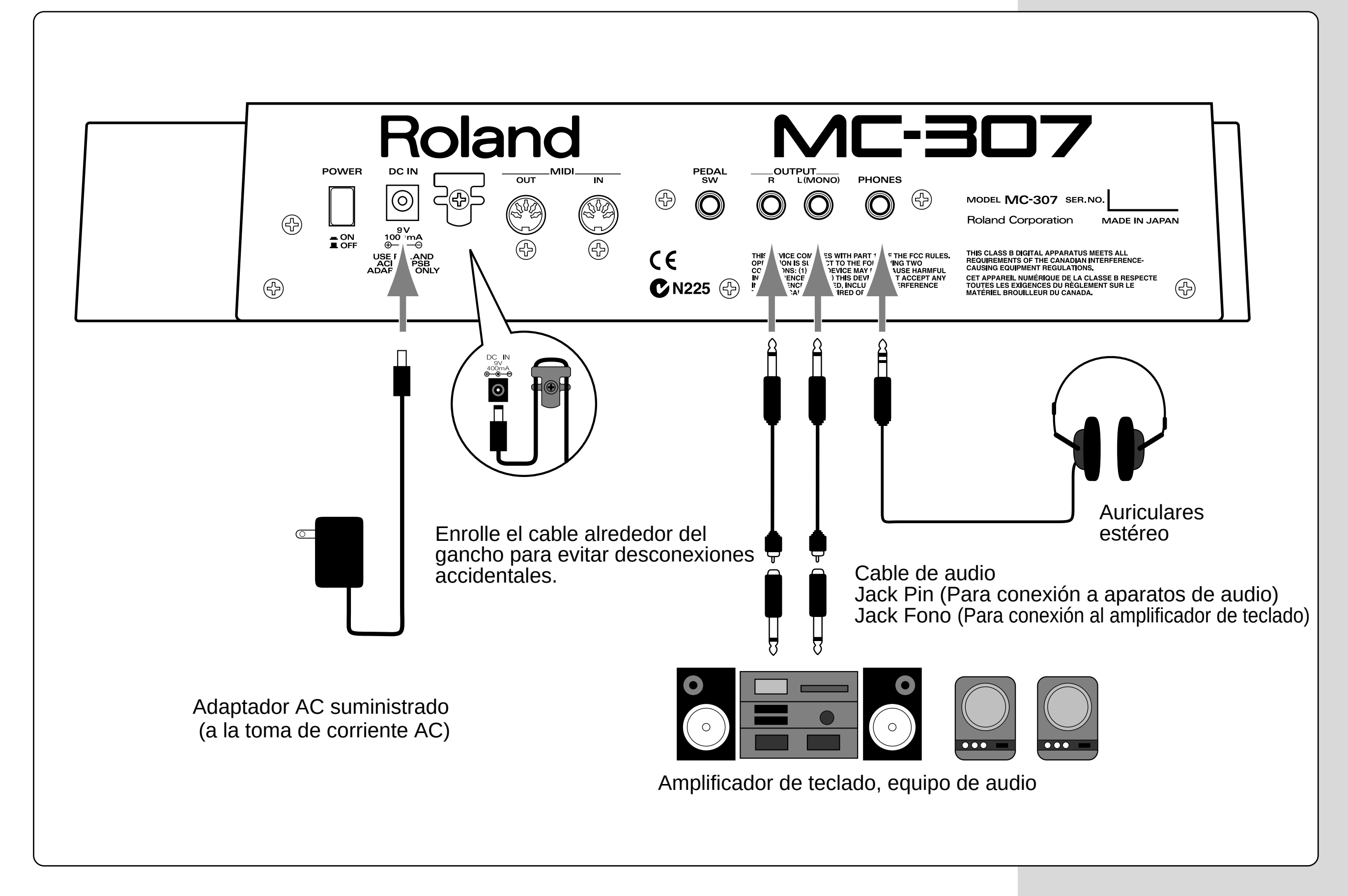
Realizar las Conexiones

A continuación, le describimos la manera en que debe realizar las conexiones para efectuar una configuración normal.

Si desea conectar otros aparatos externos, consulte el Manual del Usuario. (p.133)

* *Para evitar un mal funcionamiento y/o daños en los altavoces u otros aparatos, reduzca siempre el volumen al mínimo y desconecte la unidad antes de realizar las conexiones.*

* *Asegúrese de que utiliza el adaptador AC que le suministramos. Si no, la unidad puede funcionar mal.*



* *Para evitar interrupciones accidentales en la alimentación de su unidad (si el enchufe se desconecta de la toma de corriente por accidente) y evitar forzar el jack del adaptador AC, asegure el cable de alimentación utilizando el gancho del cable, tal y como le indicamos en la figura.*

Encender y Apagar la unidad

Encender la Unidad

Una vez haya completado las conexiones (p.2), encienda los diversos aparatos que vaya a utilizar en el orden especificado. Si no sigue el orden que le indicamos para encender los aparatos, puede ocurrir que la unidad no funcione correctamente y / o que se produzcan daños en los altavoces u otros aparatos.

* *Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Antes de que la unidad empiece a funcionar con normalidad al encender la unidad, siempre transcurre un breve intervalo de tiempo.*

1. Asegúrese de que el control de volumen del MC-307 y del sistema de amplificación está ajustado al mínimo.

2. Pulse el interruptor de encendido que se encuentra en el panel posterior para encender la unidad.

3. Encienda el amplificador al que está conectado el MC-307.

4. Ajuste el volumen del amplificador a un volumen adecuado.

5. Pulse los pads que desee para comprobar que se escucha sonido y ajuste, a la vez, el volumen utilizando el control de volumen del MC-307.

Apagar la unidad

Asegúrese de que realiza las operaciones para apagar la unidad en el orden adecuado.

1. Gire hasta la posición mínima de volumen el control de volumen del MC-307, de su amplificador y de cualquier otro equipo.

2. Apague el amplificador al que está conectado el MC-307.

3. A continuación, apague el MC-307.

Utilizar el MC-307

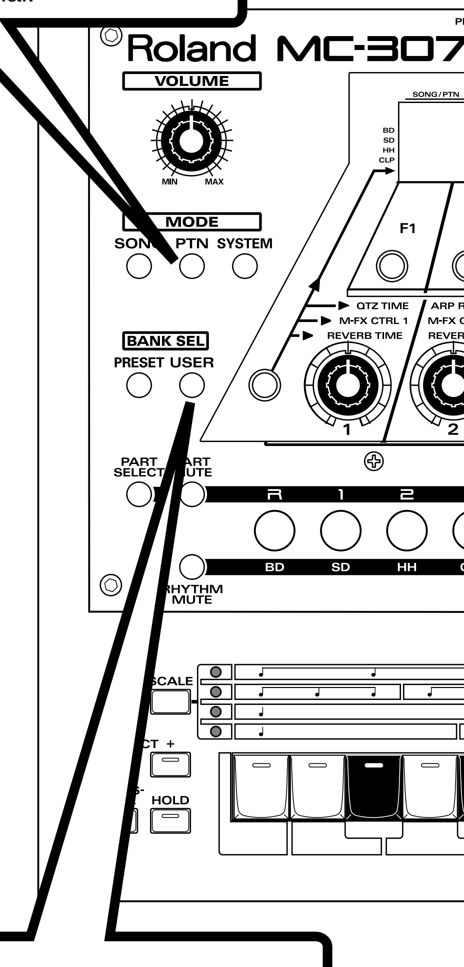
El MC-307 es una versión del groovebox orientada al uso en directo. Posee funciones que soportan un funcionamiento en tiempo real y ejecuciones de DJ. En este manual, se explican la mayoría de funciones del MC-307.

Vea las páginas apropiadas para obtener los procedimientos.

Página 6

Amplia Gama de Patrones Preset

Hay 240 patrones preinstalados, que cubren casi todos los tipos de música dance. Además, pueden almacenarse 200 patrones propios de forma adicional.



Variedad de Patches

Además de los 512 patches utilizados en el MC-505, en el MC-307 se han añadido 288 patches nuevos. Tiene disponibles patches para cualquier tipo de situación.

Página 10

Página 12

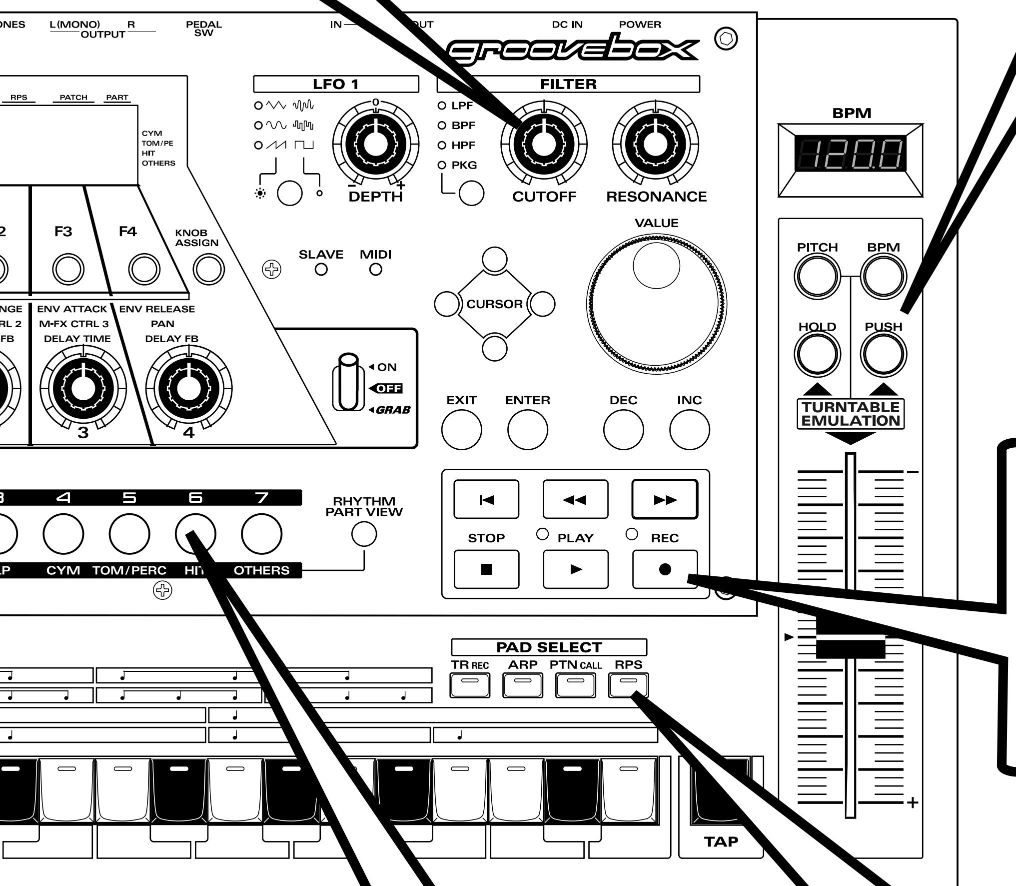
Varios Controles capaces de funcionar en Tiempo Real

Estos controles permiten cambiar de tone en tiempo real para utilizar la unidad como un tipo de expresión musical.

Página 17

"Pantalla BPM" y "EMULACIÓN DE PLATO GIRATORIO"

La unidad dispone de una pantalla que sólo indica el tempo Hace que el uso de la unidad sea fácil, ya que esta función simula la acción de buscar manualmente el principio de una pista utilizando un plato.



Página 20

Dos tipos de funciones de grabación

La unidad ofrece "grabación en tiempo real", que sirve para grabar las ejecuciones que efectúe con los pads y "Tr-Rec", que sirve para grabar Utilizando Operaciones Simples Mediante Botones..

"Botones Part Mute" para añadir variación a la reproducción de patrones

Empezando con un solo de piano y añadiendo después un bajo y percusión, puede trabajar con composiciones musicales en tiempo real.

Página 8

"RPS" y "Arpegiador" para sonidos más contundentes

Puede realizar magníficas actuaciones en directo añadiendo frases en tiempo real.

Páginas 18 y 19

Escuchar Varios Patrones

Un patrón está formado por un conjunto de compases que oscila entre 1 y 32, que incluyen patches y sets de percusión de hasta 8 partes.

El MC-307 dispone de 240 patrones de preset. Además de estos patrones, el usuario dispone de espacio para crear 200 patrones.

A continuación, le explicamos el procedimiento que debe seguir para reproducir un patrón de preset.

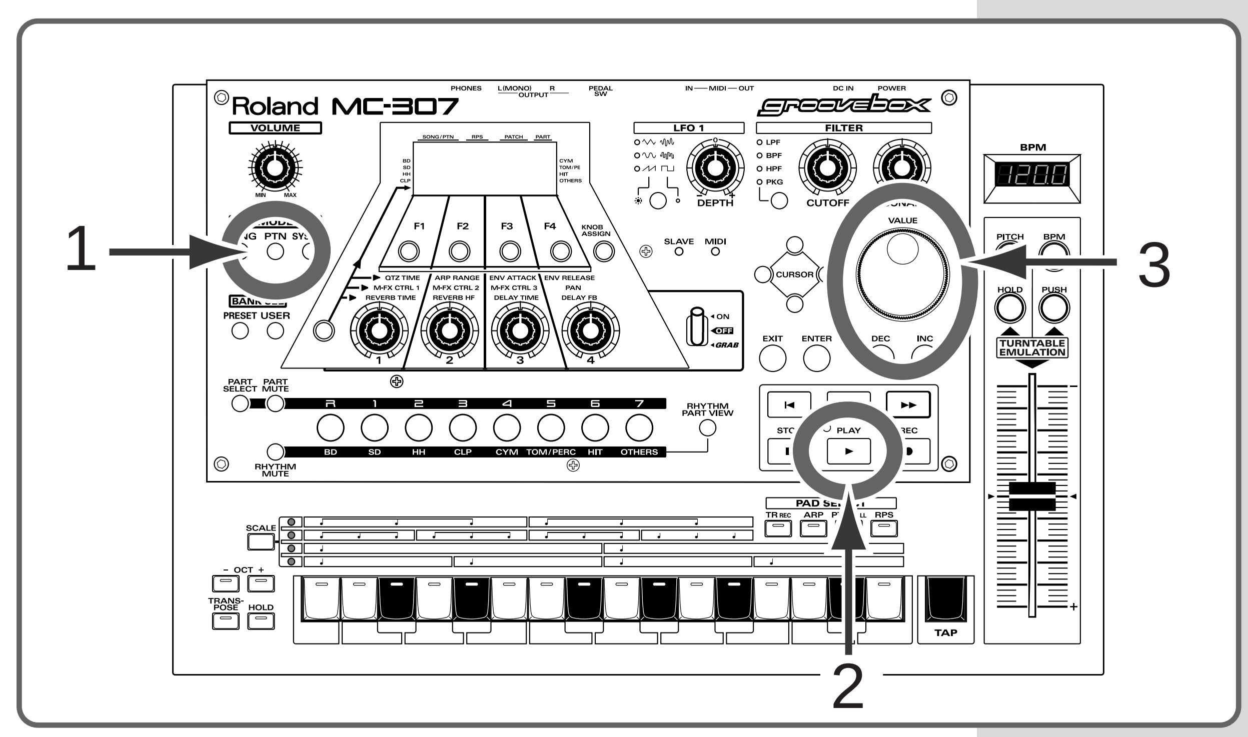
MEMO

Para obtener el procedimiento para la creación de patrones del Usuario, vea (p. 20).

Reproducción continuada de patrones

En este apartado le explicamos el procedimiento que debe seguir para reproducir varios patrones mientras mantiene el tempo del primer patrón.

Este método resulta muy útil para actuaciones en directo.



Procedimiento

1 Pulse el botón [PTN].

Se muestra la pantalla para la reproducción de patrones.



2 Pulse el botón [PLAY].

La unida hace sonar el patrón.

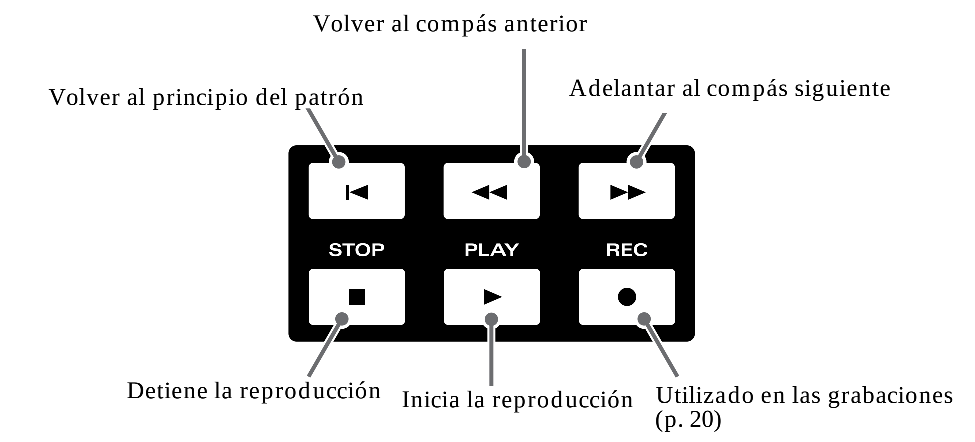
3 Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC]/[DEC], seleccione el patrón que desee reproducir.



4 Después de un intervalo de tiempo, la reproducción pasa al patrón seleccionado.

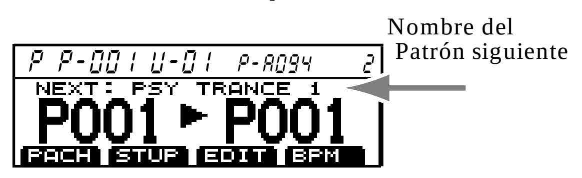
De este modo, puede reproducir, sucesivamente y sin parar, varios patrones.

Las operaciones relativas a la reproducción se efectúan utilizando los botones que le indicamos en la siguiente figura.



MEMO

Pulsando el botón [PTN] que se muestra en la pantalla en el Paso 3, podrá pasar a la pantalla que también le muestra el Patrón que ha seleccionado.



MEMO

Los patrones de preset se clasifican de la siguiente manera:

P: 001 - 090 Techno
P: 091 - 142 House
P: 143 - 179 Hip Hop
P: 180 - 203 Drum'n'Bass
P: 204 - 210 BreakBeats
P: 211 - 220 Jazz,Lounge
P: 221 - 225 Reggae
P: 226 - 240 Latin
Durante la reproducción, puede pulsar los botones ^CURSOR* para seleccionar sucesivamente el primer número de cada estilo.

MEMO

También puede hacer que se cambie de patrón durante la reproducción, se reproduzcan los patrones con el tempo que haya ajustado para cada uno de ellos.

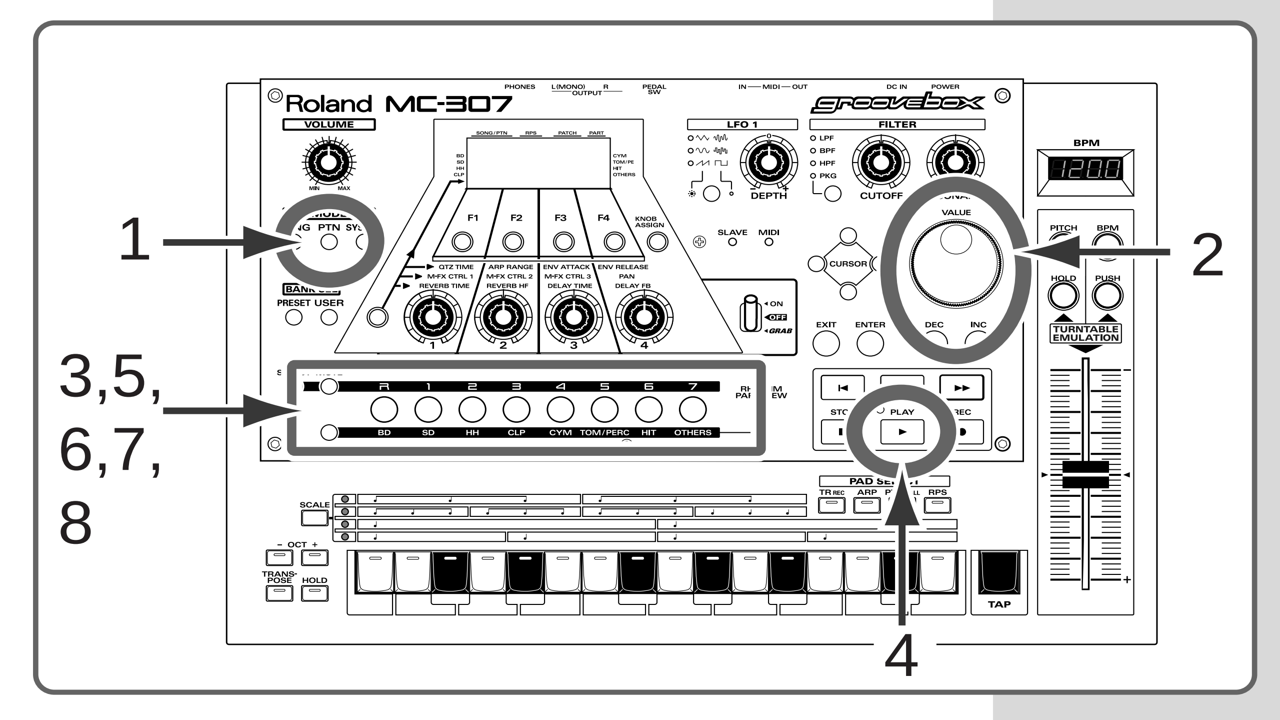
- Deteniendo la reproducción, seleccionando un patrón y volviendo a iniciar a la reproducción
- Pulsando los botones CURSOR (izquierdo y derecho) durante la reproducción

Añadir Variaciones a la Reproducción de Patrones

El MC-307 puede añadir variaciones a un patrón mientras reproduce dicho patrón. Mientras que los secuenciadores convencionales han sido diseñados para reproducir sólo música previamente creada, el MC-307 puede añadir variaciones a la música en tiempo real. Esto resulta especialmente útil para la música dance.

Utilizar la función Mute

Utilice la función Mute para añadir variaciones al sonido producido. Esta función es una de las más básicas. También es una de las técnicas esenciales que necesita para conseguir el máximo rendimiento del MC-307. Pruebe a hacer sonar un patrón de tipo introducción.



Procedimiento

1 Pulse el botón [PTN].

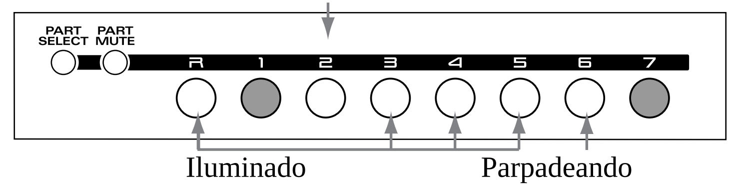
Se mostrará la pantalla de reproducción de patrones.

2 Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC]/[DEC], seleccione el patrón P:003.

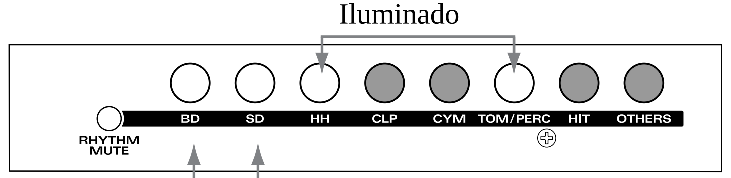
Ajuste los botones de parte [R] y los que van del [1] al [7], tal y como le indicamos en la página siguiente.

3 Pulse el botón [PART MUTE] y luego los botones de parte [R] y los que van del [1] al [7] para realizar el ajuste que le indicamos a continuación.

Púlselo y el indicador empezará a parpadear



Pulse el botón [RHYTHM MUTE] y luego los botones de parte [R] y los que van del [1] al [7] (BD, SD...OTHERS) para realizar el siguiente ajuste:



Púlselo y el indicador empezará a parpadear.

Ejecución real.

4 Pulse el botón [PLAY].

Se reproduce el patrón en el estilo de introducción.

5 Pulse el botón [PART MUTE].

A continuación, puede llevar a cabo el enmudecimiento de una parte.

6 Después de la reproducción de varios compases más, pulse el Botón de Parte [2].

Empieza a sonar el bajo.

7 Pulse el botón [RHYTHM MUTE].

Ahora, puede llevar a cabo un enmudecimiento del ritmo.

8 Después de la reproducción de varios compases, pulse el botón [BD] (Botón de Parte [R]).

Se añade un bombo para conseguir un mayor dinamismo.

La explicación que le acabamos de dar no es más que un ejemplo. Puede utilizar técnicas de enmudecimiento más complicadas utilizando aplicándolo en diferentes sitios para crear una canción entera.

MEMO

Cada parte equivale a un solo músico de una banda u orquesta. Las partes de la 1 a la 7 son para tocar instrumentos cromáticos como el piano y el bajo, mientras que la parte R es para instrumentos de percusión como la batería.

MEMO

Los botones de parte indican lo siguiente:
Iluminado: Existen datos de Reproducción,
Parpadeando: Enmudecidos,
Apagados: No existen datos de Reproducción
Puede cambiar el estado, ya esté iluminado o parpadeando, pulsando el botón de parte.

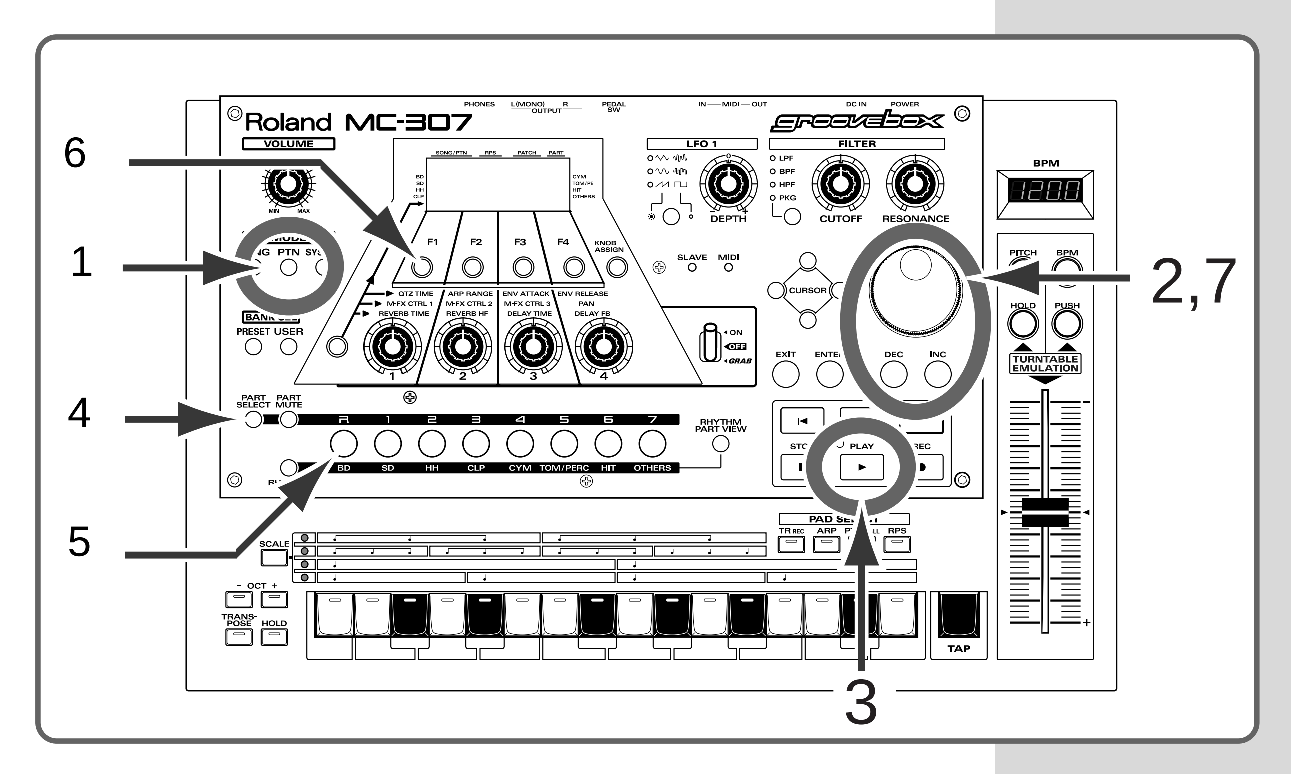
MEMO

Si enmudece un set de percusión, puede enmudecer los diferentes instrumentos de percusión que ejecutan la parte R. Los botones Mute se clasifican de la siguiente manera:
BD: Bombo
SD: Caja
HH: Charles
CLP: Palmas
CYM: plato
TOM / PERC: Tom Tom / Percusión
HIT: HIT / Un Sonido one-shot
OTHERS: Otros

Cambiar a otro Patch

Cambiando el patch (o set de percusión) utilizado en el patrón, puede producir un sonido de patrón completamente diferente. Primero, observe cómo cambia el sonido del patrón cambiando de patch.

Por ejemplo, intente cambiar el set de percusión. Si cambia el patch mientras hace sonar un patrón, podrá escuchar claramente la diferencia de sonido entre los patches.



Procedimiento

1 Pulse el botón [PTN].

2 Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC]/[DEC], seleccione el patrón P:003.

3 Pulse el botón [PLAY].

Empieza la reproducción del patrón.

Pase a la pantalla que indica los nombres de los patches.

4 Pulse el botón [PART SELECT].

Puede utilizar los botones de parte [R] y los que van del [1] al [7] para seleccionar la parte.

El indicador del botón de parte que ha seleccionado está iluminado.

MEMO

El botón que parpadea cuenado se pulsa [PART SELECT] indica el estado. Dado que el botón parpadea según el contenido, puede utilizarse como punto de referencia para la selección de partes.

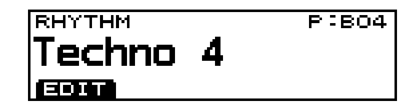
5 Pulse el botón [R].

El botón [R] se activa y se selecciona la parte de set de percusión (parte R).

Seleccione la parte del sonido que desea modificar.

6 Pulse el botón [F1 (PATCH)].

Se indica el set de percusión [P:B04 Techno4], que es el que se utiliza en este momento.



MEMO

Puede utilizar los botones [R] y los que van del [1] al [7] para las tres funciones siguientes:

1. Enmudecimiento de Parte
2. Enmudecimiento de Percusión
3. Selección de Parte

Cambiar a otro set de percusión y hágalo sonar.



7 Seleccione un ritmo utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC]/[DEC].

Por ejemplo, [P: A04 CR78 & Cheaps] hace que el sonido sea más ligero, y [P: A24 Industrial] lo hace más pronunciado.

Con sólo cambiar el patch o set de percusión obtendrá un sonido muy diferente. Esta función resulta muy útil para conseguir que el patrón se acerque lo más posible a lo que tenía en mente.

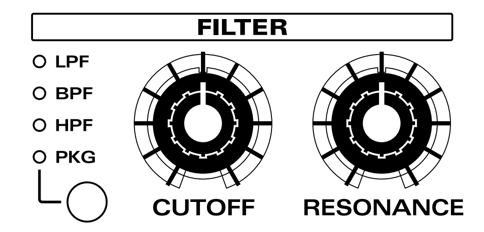
Funciones para Ejecuciones de DJ

Añadir Variaciones al Sonido utilizando los Controles

El MC-307 es capaz de cambiar la forma en que suenan los patrones durante la reproducción y utilizar la versión modificada como una expresión de sonido.

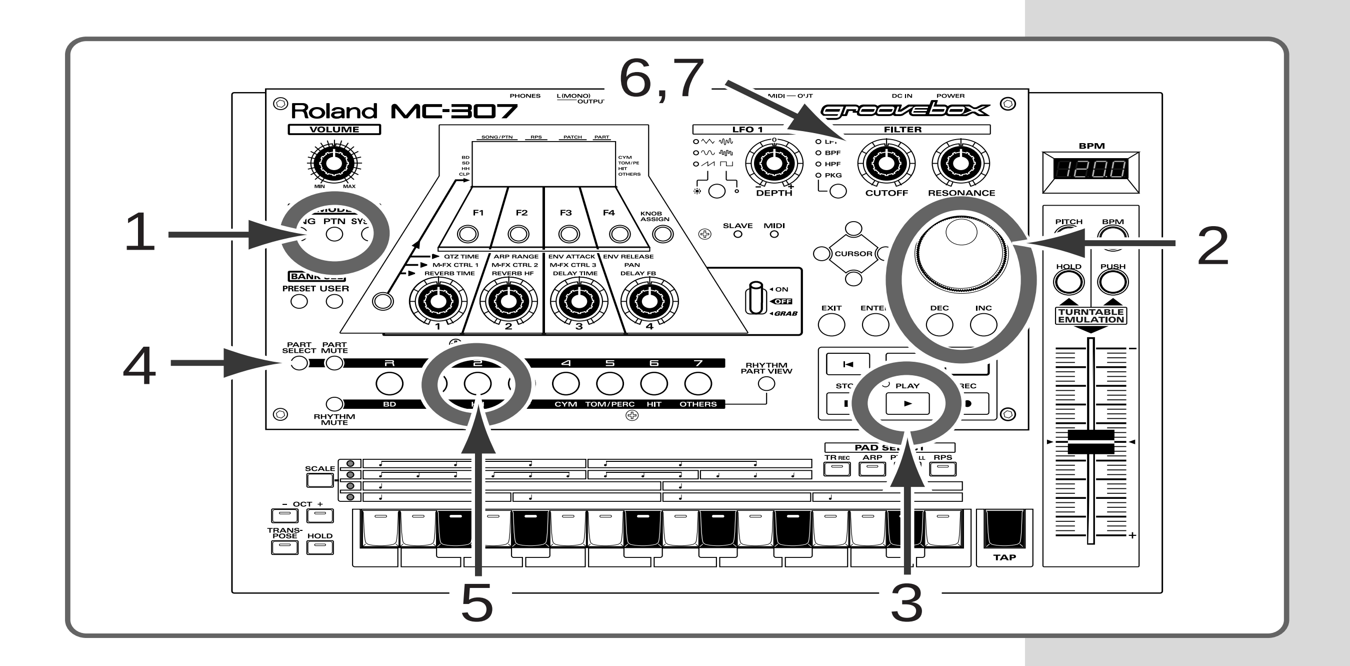
Pruebe a utilizar los controles “CUTOFF” y “RESONANCE” para conseguir variaciones de sonido. Podrá disfrutar de variaciones de las características del sonido propio del sintetizador.

Función de cada control



CUTTOFF: Hace que el sonido sea más brillante y ligero.

RESONANCE: Proporciona las características del sonido propio del sintetizador.



Procedimiento

1 Pulse el botón [PTN].

Se mostrará la pantalla para hacer sonar los patrones.

2 Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC] / [DEC], seleccione el patrón P:002.

3 Pulse el botón [PLAY].

Empieza la reproducción.

Seleccione la parte del sonido que cambiará.

4 Pulse el botón [PART SELECT].

Puede utilizar los botones de parte [R] y los que van del [1] al [7] para seleccionar la parte que desee.

5 Pulse el botón [2].

El botón [2] se activa y se selecciona la parte 2.

Ejecución real.

6 Ajuste el control [RESONANCE] de la forma que le indicamos a continuación.

RESONANCE

7 Ajuste el control [CUTOFF] como le indicamos a continuación.

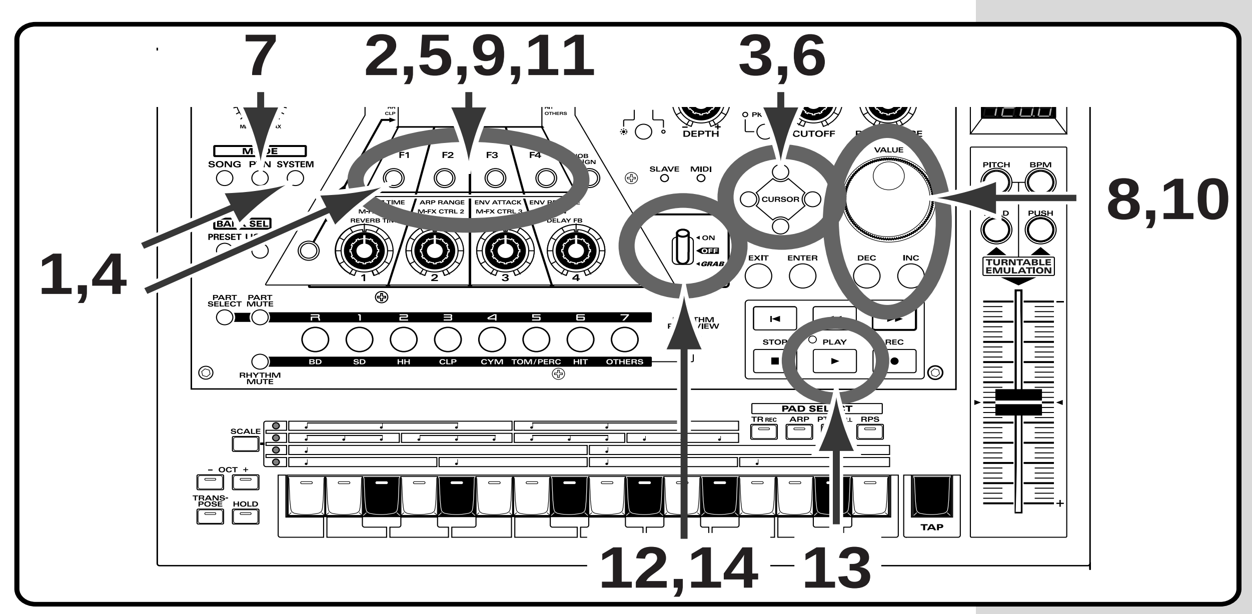
A medida que ajuste el control, el sonido cambia.

CUTOFF

De este modo, ajustando el control mientras se escucha el sonido, puede conseguir que el sonido tenga un aire más actual.

Cortar el Sonido de una Banda de Frecuencias Específica (Aislador)

Puede utilizar el Aislador para cortar una banda de frecuencias específica. Funciona básicamente como un ecualizador, pero el aislador puede cortar el sonido de forma más pronunciada. Además, el aislador puede activarse y desactivarse en tiempo real utilizando el interruptor GRAB para producir efectos muy interesantes.



Procedimiento

Activar todos los efectos

1 Pulse el botón [SYSTEM] y después el botón [F1 (SYS)].

Se mostrarán en pantalla los elementos 1-4 de ajuste del sistema. Si no es así, pulse [CURSOR (up)].

2 Pulse [F1 (SND)].

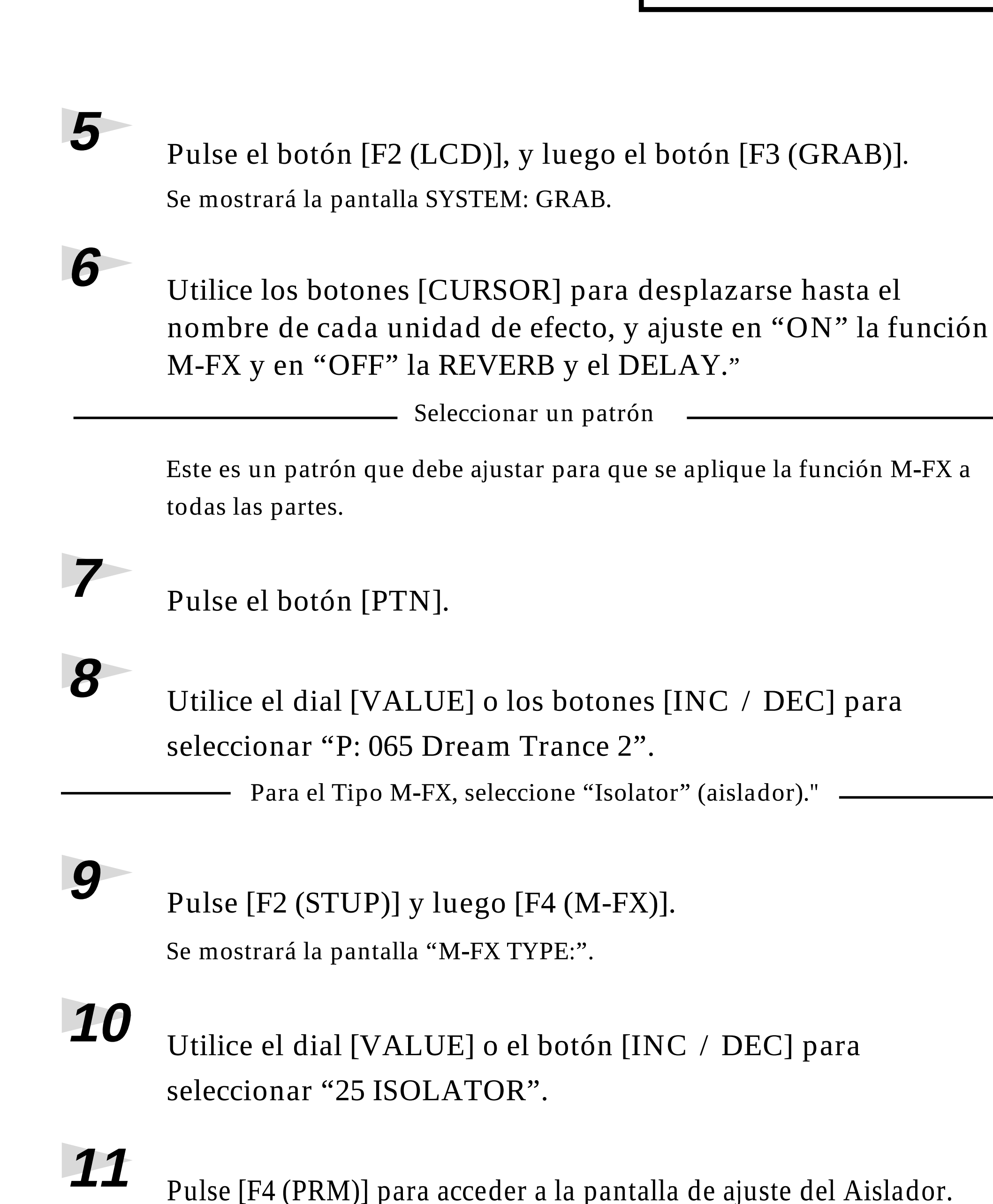
Se mostrará la pantalla SYSTEM: SOUND. Si no es así, pulse [F1 (SND)].

3 Utilice los botones [CURSOR] para desplazarse hasta nombre de cada unidad de efecto, y actívelas ajustándolas en ON.”

Realice los ajustes de manera que el interruptor GRAB esté activado. M-FX

4 Pulse el botón [SYSTEM] y después el botón [F1 (SYS)].

Se mostrarán en pantalla los elementos 1-4 de ajuste del sistema. Si no es así, pulse [CURSOR (up)].



5 Pulse el botón [F2 (LCD)], y luego el botón [F3 (GRAB)].

Se mostrará la pantalla SYSTEM: GRAB.

6 Utilice los botones [CURSOR] para desplazarse hasta el nombre de cada unidad de efecto, y ajuste en “ON” la función M-FX y en “OFF” la REVERB y el DELAY.”

MEMO

Con los ajustes del Paso 6, puede activar la función M-FX mediante el interruptor GRAB, y siempre habrá reverb y delay independientemente del interruptor GRAB.

Seleccionar un patrón

Este es un patrón que debe ajustar para que se aplique la función M-FX a todas las partes.

7 Pulse el botón [PTN].

8 Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar “P: 065 Dream Trance 2”.

Para el Tipo M-FX, seleccione “Isolator” (aislador)."

9 Pulse [F2 (STUP)] y luego [F4 (M-FX)].

Se mostrará la pantalla “M-FX TYPE:”.

10 Utilice el dial [VALUE] o el botón [INC / DEC] para seleccionar “25 ISOLATOR”.

11 Pulse [F4 (PRM)] para acceder a la pantalla de ajuste del Aislador. Ajuste LOW GAIN y MID GAIN en “0”, y HIGH GAIN en “127”.

MEMO

Los ajustes del Paso 11 sólo permiten que haya bandas de frecuencias altas.

Ahora, pruebe a utilizar el interruptor GRAB.

12 Ajuste el interruptor [GRAB] en la posición OFF.

13 Pulse el botón [PLAY].

Empezará a sonar el patrón.

14 De forma acompasada con el tempo de la reproducción, mueva repetidamente el interruptor hasta la posición “GRAB”, y suéltelo para que vuelva a la posición OFF.

Mientras mantenga el interruptor en la posición “GRAB”, el aislador sólo permitirá que se escuche la banda de frecuencias altas de lo que suena. Si mueve el interruptor a la posición ON, el aislador permanecerá activado.

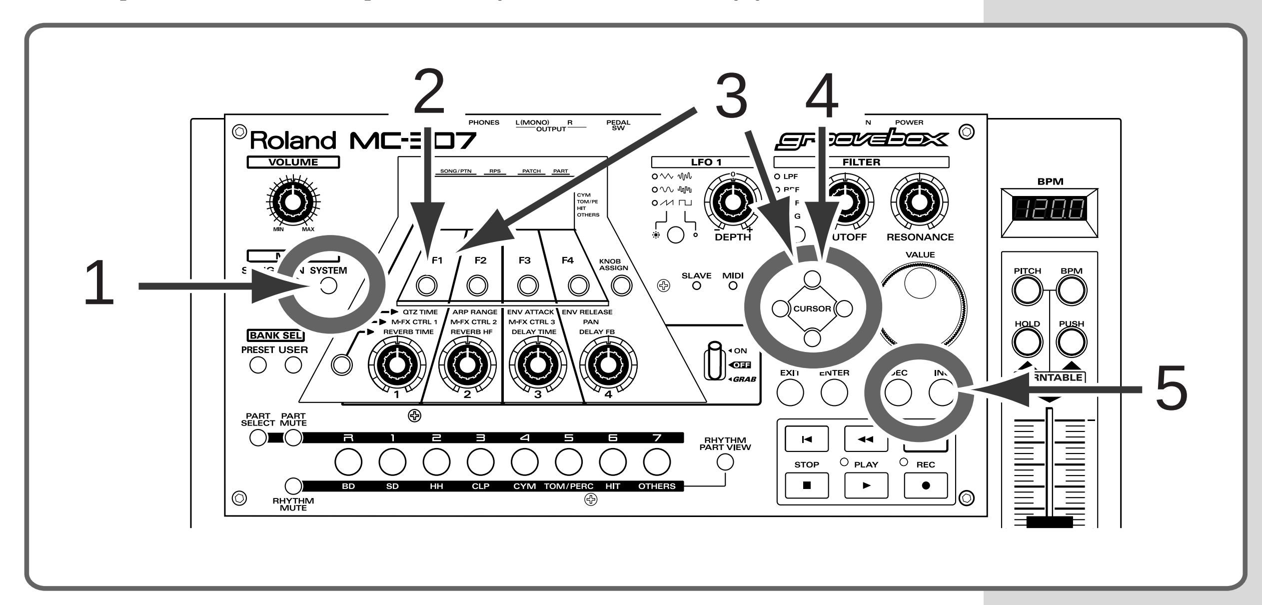
MEMO

Puede utilizar el interruptor GRAB para la reverb, delay y multi-efecto (M-FX) que utilice en el patrón. Intente pasar a un patrón diferente y vea cómo el interruptor afecta a este patrón.

Efectos de Delay (Eco) y Reverb

Estos efectos sirven para añadir amplitud y espaciosidad al sonido.

Compare cómo suena un patrón con y sin efectos de delay y de reverb.



Procedimiento

Antes de empezar, seleccione el patrón P:154 y detenga la reproducción del patrón.

1 Pulse el botón [SYSTEM].

2 Pulse el botón [F1 (SYS)].

Se mostrará la pantalla de selección de ajustes de sistema.

3 Utilizando el [CURSOR (UP)], haga que se muestre en pantalla “1 SOUND, FX SW / TUNE” y luego pulse el botón [F1 (SND)].

Con este procedimiento se muestra la pantalla en la que se encuentra “REVERB SW”. Si no lo consigue, pulse [F4 (▲))] varias veces hasta que la pantalla se muestre en el monitor.

Sitúe el cursor en “REVERB SW”.

4 Puede cambiarlo a efecto delay utilizando “DELAY SW”.

5 Actívelo / desactívelo utilizando el botón [INC / DEC].

El botón INC lo activa y el botón DEC lo desactiva.

Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla donde puede hacer sonar patrones y entonces, pulse [PLAY] para escuchar el patrón.

MEMO

El MC-307 también dispone de una función de multiefectos (M-FX) para conseguir aún más efectos.

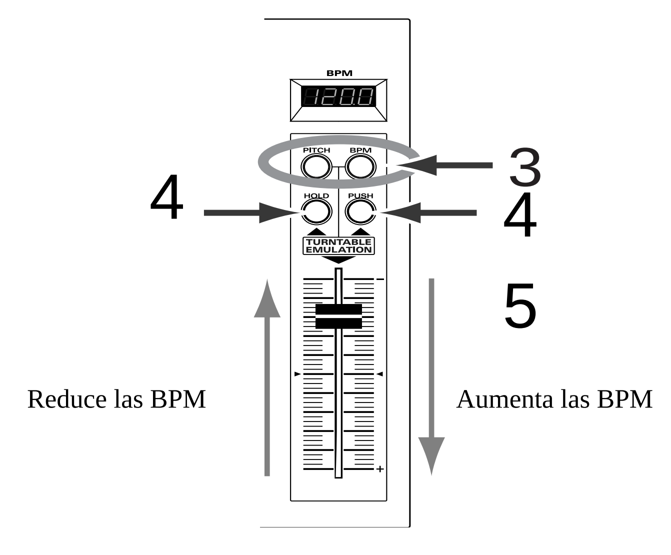
Para conseguir información más detallada, consulte el “Manual de Referencia” (p. 46).

Combinar un Plato y las BPM

El MC-307 posee un deslizador **TURNTABLE EMULATION**, igual que los que se encuentran en los platos para discos, para ajustar las BPM (pulsaciones por minuto); y **botones TURNTABLE HOLD/PUSH** que producen efectos como si se mantuviese parado y se hiciera girar el plato.

Permiten llevar a cabo una sincronización de inicio y de tempo durante la reproducción con el plato.

.



Procedimiento

1 Empieza la reproducción con el plato.

2 Empieza la reproducción con el MC-307.

3 Asegúrese de que los botones [PITCH] y [BPM] están iluminados.

4 Si la reproducción del MC-307 es más lenta que la del plato, pulse el botón [PUSH] para acelerar la ejecución. Si la reproducción del MC-307 es más rápida que la del plato, pulse el botón [HOLD] para reducir el tempo de la ejecución.

5 Mueva el deslizador para ajustar las BPM.

Moviéndole hacia arriba, reducirá las BPM, y moviéndolo hacia abajo, lo aumentará. Si lo ajusta en la posición central reanudará las BPM propias.

6 Repita los pasos 4-5 para sincronizar la ejecución del plato con la del MC-307.

MEMO

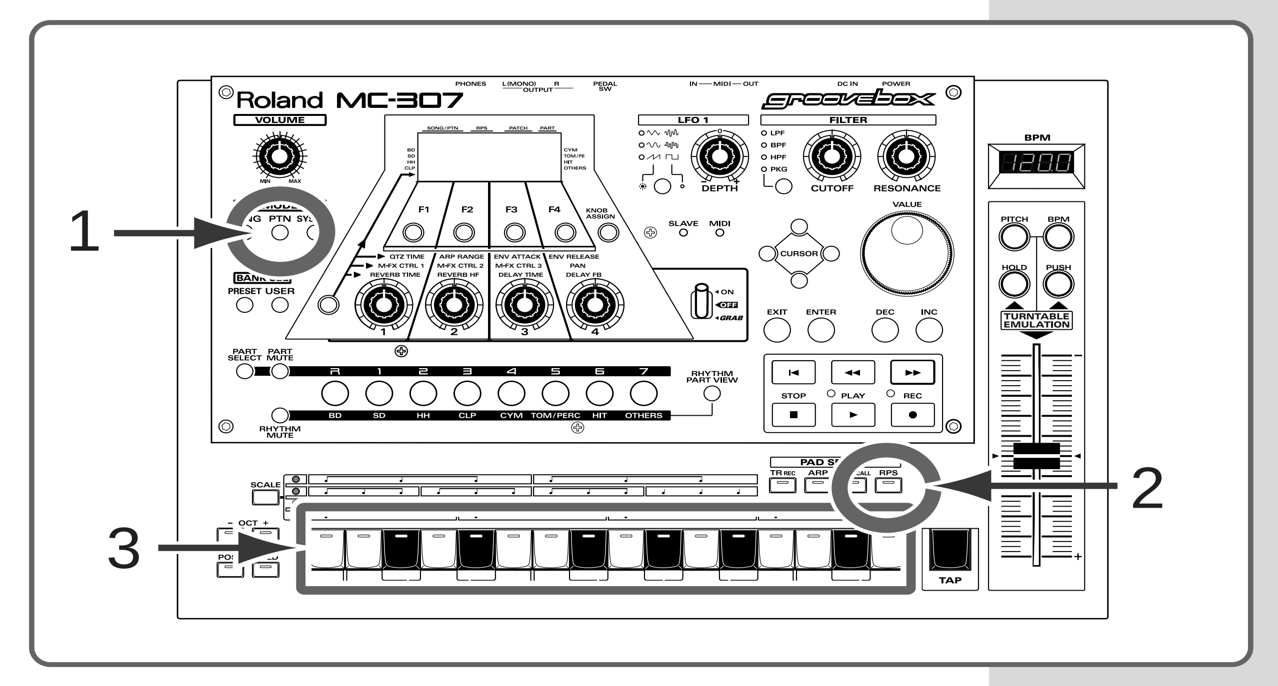
Encendiendo sólo el botón [PITCH] en el Paso 3, únicamente modificará la afinación; cuando sólo está iluminado el botón [BPM], sólo se cambian las BPM.

Función de Añadir Frases

El MC-307 puede añadir frases al sonido de la parte del patrón que está reproduciendo.

Utilizar un Único Pad del Teclado para Hacer Sonar Frases (Secuenciación de Frases en Tiempo Real)

La función RPS (Secuenciación de Frase en Tiempo Real) se utiliza para desconectar los pads de teclado de manera que las teclas dejan de funcionar como un teclado normal, y funcionan como botones de inicio para hacer sonar frases. La función RPS resulta muy útil no sólo para añadir frases al patrón que está reproduciendo, sino para utilizarla como elemento único en sus ejecuciones



Procedimiento

1 Pulse el botón [PTN].

Se mostrará la pantalla para hacer sonar patrones. Reproduzca el patrón de la forma que le convenga (p.6).

2 Pulse el botón [RPS].

El indicador del botón se ilumina indicando que la función RPS ha sido activada y que el pad del teclado funciona como un controlador RPS.

3 Pulse el pad del teclado.

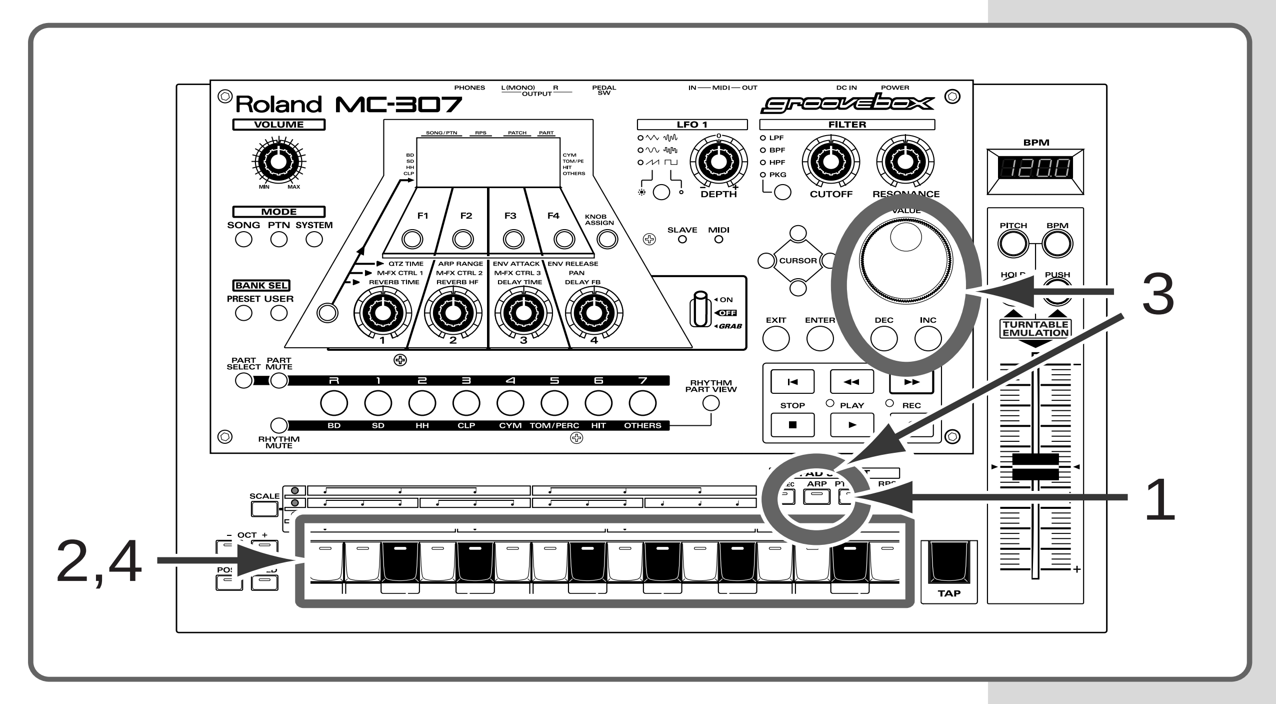
Se reproduce el patrón. Compruebe qué frase está asignada a cada pad.

MEMO

En total, hay 60 sets RPS (patrones asignados a los 16 pads del teclado). Para seleccionar un set RPS, mantenga pulsado el botón [RPS] y seleccione el set utilizando el dial [VALUE] o el botón [INC DEC].

Utilizar el Arpegiador

La función del arpegiador permite aplicar un arpegio simplemente manteniendo pulsado el pad del teclado. Generalmente, para tocar un arpegio con el teclado tiene que pulsar las teclas adecuadas de forma acompasada con el ritmo. Sin embargo, utilizando el arpegiador, se conserva el ritmo automáticamente incluso cuando se toca un acorde.



Procedimiento

1 Pulse el botón [ARP].

Se activa el arpegiador.

2 Toque un acorde utilizando los pads del teclado.

Utilizando las notas del acorde que ha tocado, la frase del arpegio empieza a sonar.

Escuche otro estilo con el arpegiador.

3 Mientras mantiene pulsado el botón [ARP], utilice el dial [VALUE] o el botón [INC / DEC] para seleccionar otro estilo de arpegio.

4 Toque un acorde utilizando el pad del teclado.

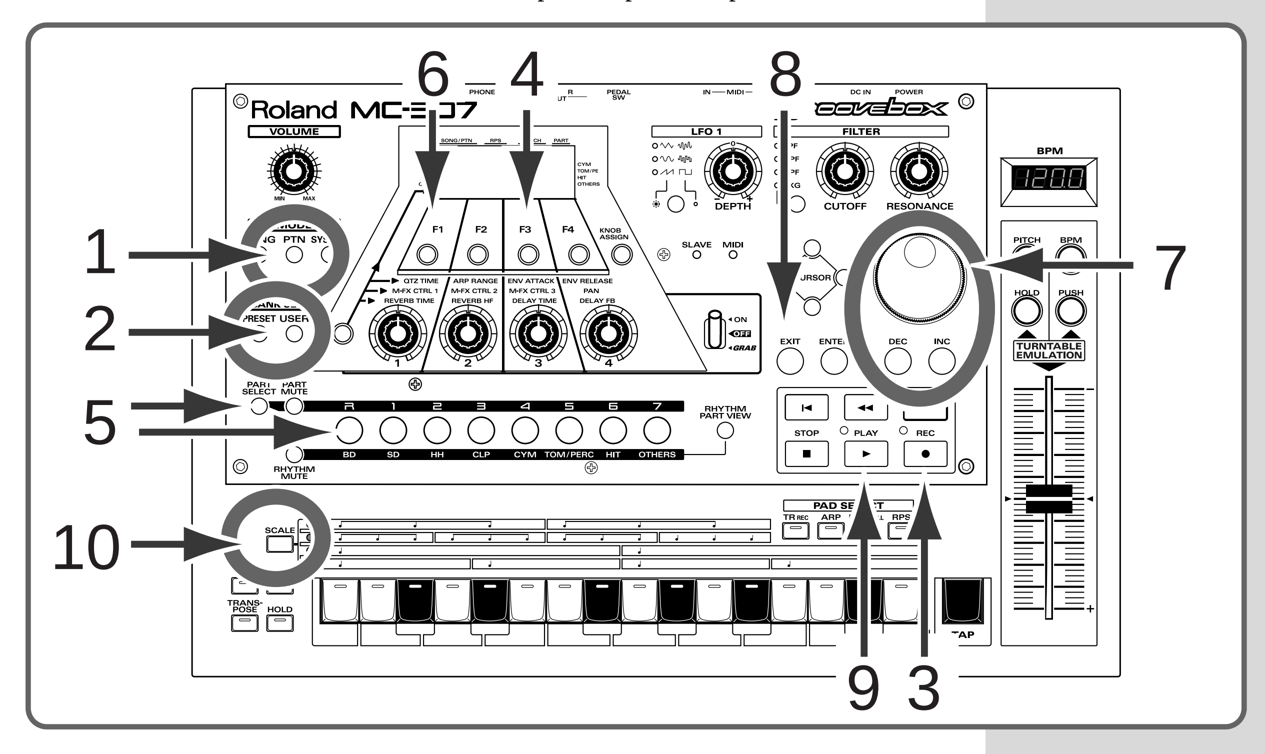
Empieza a sonar otra frase de arpegio.

Crear Patrones Propios

El MC-307 es capaz de crear patrones propios y almacenarlos. De los dos métodos de grabación de que dispone el MC-307, pruebe el denominado “TR-REC”. El TR-REC es un método de grabación que le permite crear frases de forma muy sencilla, con sólo pulsar los botones.

Crear Frases para la Parte de Percusión

Primero, intente crear una frase sencilla para la parte de percusión.



Procedimiento

1 Pulse el botón [PTN].

Se mostrará la pantalla para hacer sonar patrones.

2 Seleccione el Patrón de Usuario (U: 001 - 200).

Prepárese para grabar.

3 Pulse el botón [REC].

Se mostrará la pantalla “REC MODE SELECT”.

4 Pulse le botón [F3 (TR-REC)].

Se mostrará la pantalla de TR-REC preparada.

5 Primero, pulse el botón [PART SELECT] y luego el botón [R].

Se selecciona la parte de percusión.

Primero, seleccione un set de percusión.

6 Pulse el botón [F1 (PACH)].

Se mostrará el nombre del set de percusión que tiene seleccionado

.



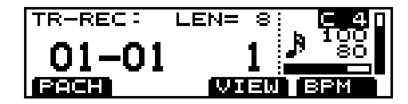
7 Seleccione un set de percusión utilizando el dial [VALUE] o el botón [INC / DEC].

8 Pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de grabación.

Prepare el MC-307 para la grabación.

9 Pulse el botón [PLAY].

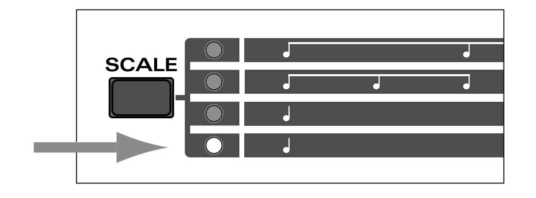
Se mostrará la pantalla de grabación y la unidad, entonces, ya está lista para la entrada de la parte de percusión.



Ajuste el MC-307 para permitir la entrada de datos utilizando semicorcheas.

10 Pulse el botón [SCALE] varias veces, hasta que el indicador inferior se ilumine.

Esto permite la entrada utilizando escalas de semicorcheas.



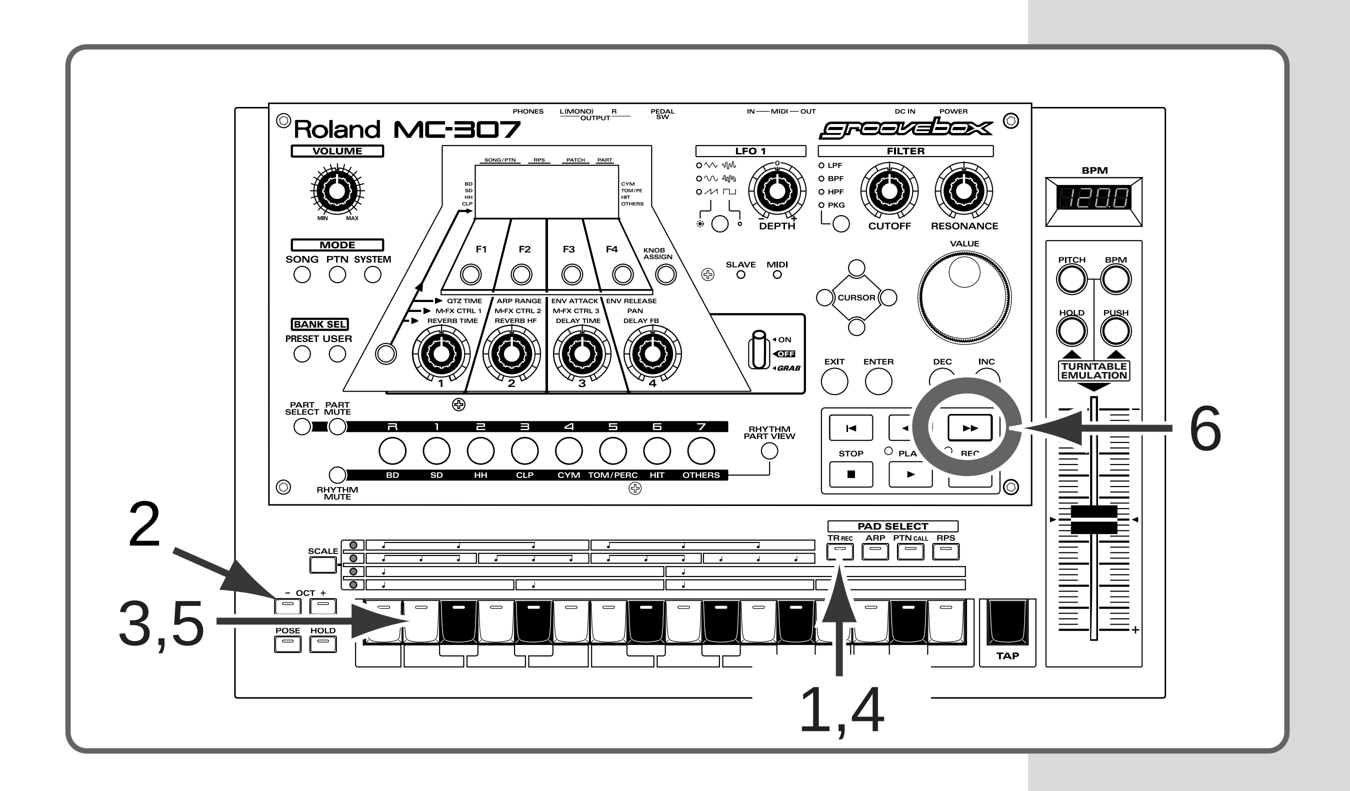
MEMO

También puede seleccionar de ante mano el set de percusión en la pantalla de reproducción de patrones .

MEMO

Cada pad del teclado equivale a una semicorchea. Por eso, en este ejemplo, cada nota que entra es una semicorchea.

Ahora, la función TR-REC ya está lista.
A continuación, intente grabar con el bombo.



Seleccione el tone de percusión que entrará.

1 Pulse el botón [TR-REC], haciendo que se apague el indicador.

Así, desactiva la grabación de los datos, incluso si pulsa el pad del teclado y cambia de función, permitiéndole seleccionar el tone de percusión que entrará.

2 Pulse el botón [2] dos veces.

3 Pulse el pad [2].

La indicación del número de nota en la pantalla cambia a C2. Ahora, se selecciona el bombo para que entre el tone de percusión.

Si la indicación no cambia a C2, pulse [OCT (- / +)] varias veces hasta que se cambie.

MEMO

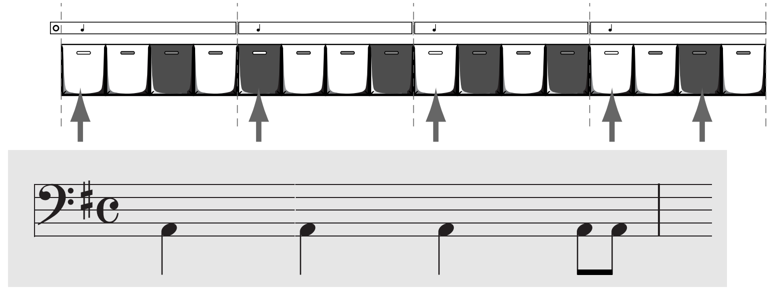
Seleccionando otro número de nota en este procedimiento, puede grabar la nota seleccionada (tone de percusión).

4 Vuelva a pulsar el botón [TR-REC] para activar el indicador.

Ahora los pads del teclado sirven para entrar datos de valor de nota y la unidad está preparada para volver a grabar.

Pruebe a grabar el tone de percusión seleccionado.

5 Pulse el pad del teclado marcado con una flecha en la figura inferior para activar el indicador del pad del teclado.



Ahora se completa la entrada del primer compás. El bombo que ha entrado debe escucharse en este momento.

Introduzca los siguientes compases de la misma manera..

6 Pulse el botón [►►].

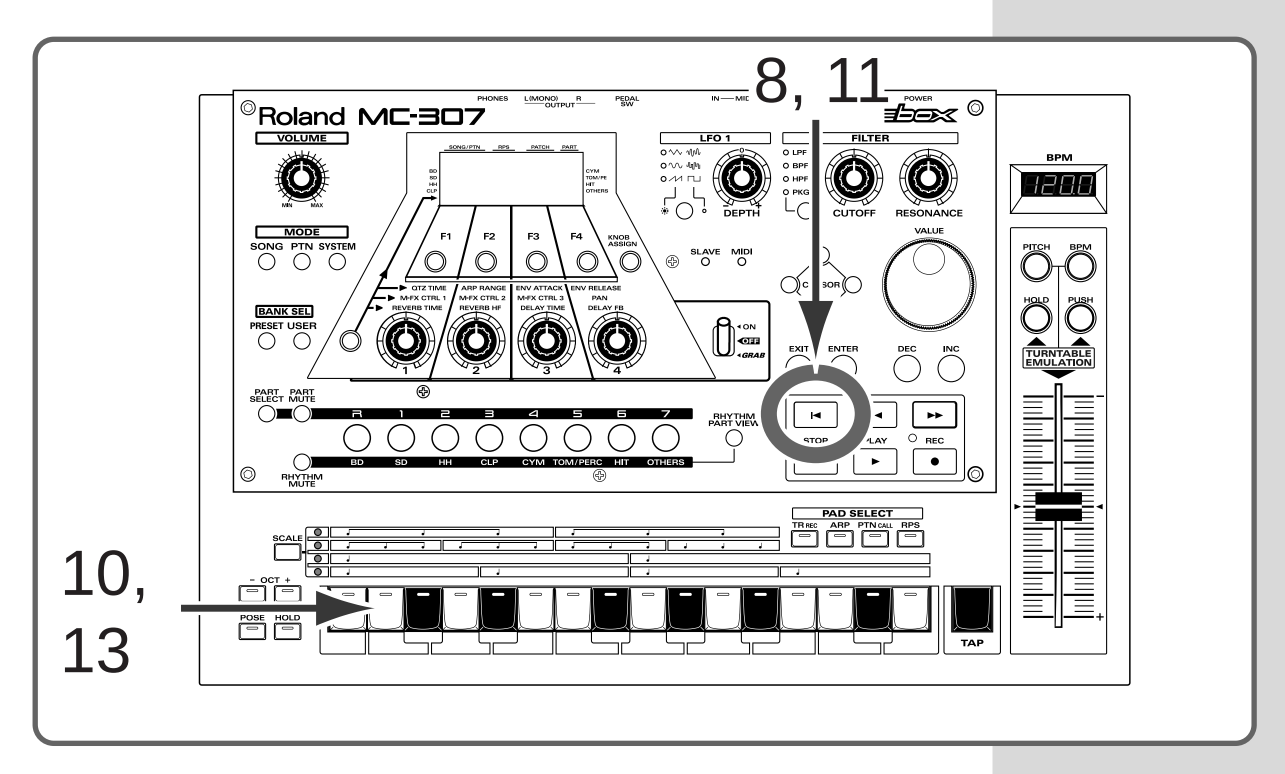
El pad del teclado está preparado para la entrada del segundo compás.

7 Introduzca el bombo de la misma manera que acaba de hacer en el primer compás.

Repita este procedimiento hasta que complete la entrada del cuarto compás.

Una vez haya completado la entrada del bombo en los compases que van del primero al cuarto, introduzca el siguiente charles. Realice los pasos del 1 al 7.

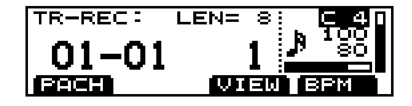
Introduzca el charles cerrado.



8

Pulse el botón [▶▶] para entrar para hacer que vuelva a estar preparada la entrada del primer compás.

Compruébelo mirando la indicación que se muestra en pantalla.

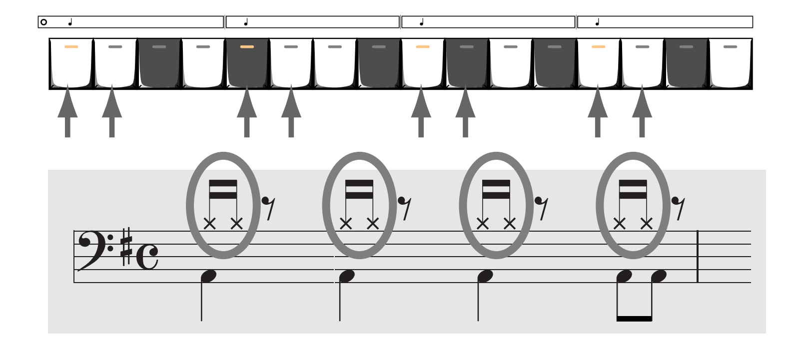


9

Seleccione “F#2” (el número de nota del charles cerrado) del pad del teclado, siguiendo los siguientes procedimientos del 1 al 4.

10

10Pulse el pad del teclado marcado con una flecha en la siguiente figura, para activar el indicador del pad del teclado.



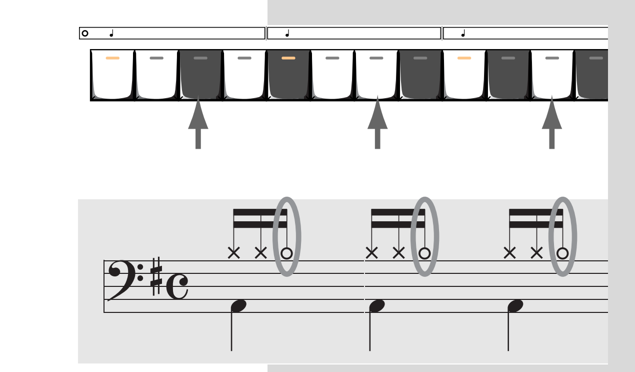
Por último, introduzca el charles abierto.

11 Pulse el botón [◄◄] varias veces para volver a preparar la entrada del primer compás.

12 Seleccione “A#2” (el número de nota del charles cerrado) del pad del teclado siguiendo los pasos del 9 al 10.

13 Pulse el pad del teclado marcado con una flecha en la figura inferior para activar el indicador del pad del teclado.

►►

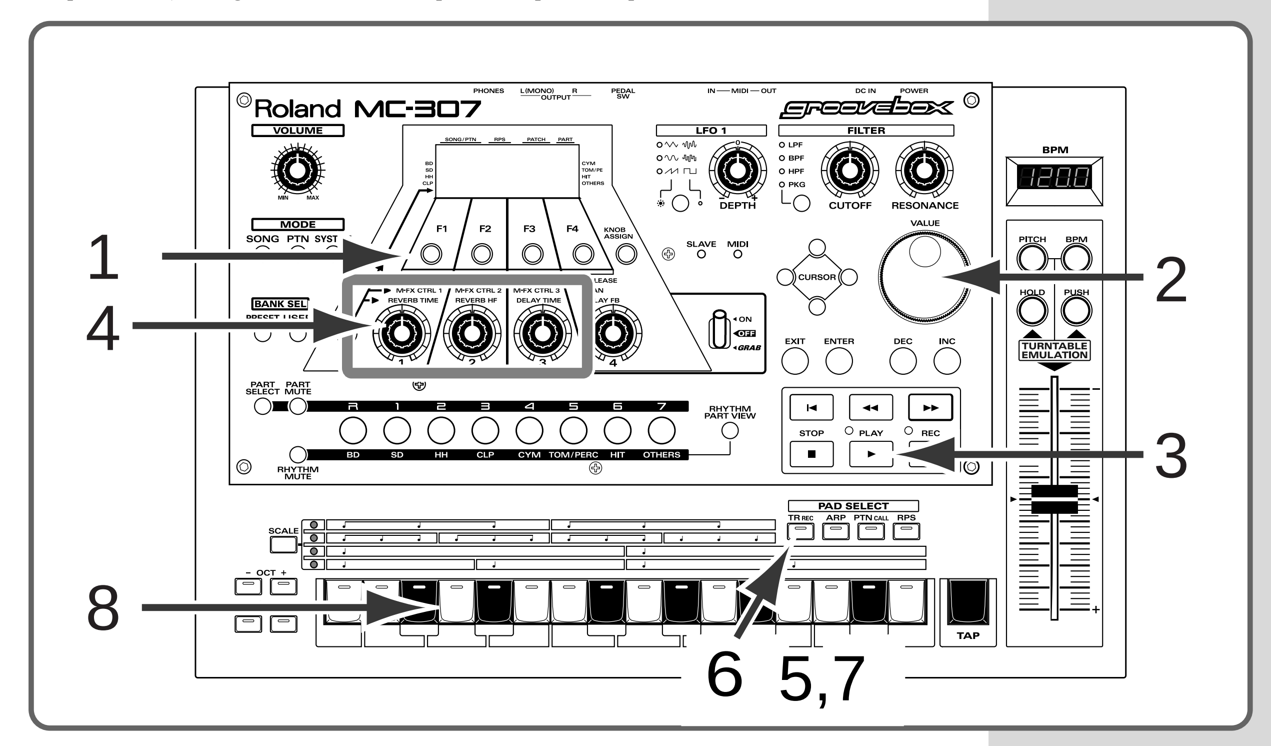


La grabación de la parte de percusión se efectúa de esta manera.
Una vez grabados todos los compases, pulse STOP.

Como puede observar, TR-REC es un método eficaz de grabación que le permite no sólo llevar a cabo grabaciones sin apenas tener que pensar en la cuantificación del rítmico que entra, sino también comprobar los resultados de la entrada en cualquier momento.
Con la grabación de la parte de bajo que le explicamos a continuación, puede añadir escalas a las frases grabados con el método TR-REC para completarlas. Pruebe la grabación de la parte de bajo y TR-REC general.

Crear Frases para la Parte de Bajo

A continuación, cree la parte de bajo entrándola primero a una afinación constante (esto se hace siguiendo el mismo procedimiento que el que se sigue para la parte de percusión). Luego, añada la escala para completar la parte.



Procedimiento

Prepare la grabación siguiendo el mismo procedimiento que en los pasos del 3 al 5 para la grabación de la parte de percusión (p.20).

Seleccione el patch de bajo.

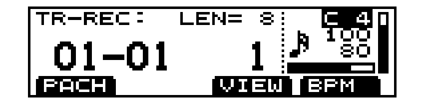
1 Pulse el botón [F1 (PACH)] y luego el [F1 (LIST)].

2 Seleccione un patch utilizando el dial [VALUE] o el botón [INC / DEC] (p.21).

Entonces, decida qué frase desea introducir.

3 Pulse el botón [PLAY].

Se muestra la pantalla de grabación y la unidad ya está lista para grabar.



MEMO

Los patches que van del P:A078 a P:A127 están disponibles como patches de bajo.Para obtener información más detallada, consulte el “MANUAL DE REFERENCIA” (p. 21, 155.

4

Utilice el control [2] para seleccionar el volumen de entrada, seleccione las notas que entrará utilizando el control [3] y luego ajuste la duración de la nota utilizando el control [4].

- El control [2] se utiliza para seleccionar la velocidad de entrada.
- El control [3] se utiliza para seleccionar el tipo de nota, como por ejemplo una “8th”(semicorchea). Ahora, vamos a ajustarlo en semicorchea.
- El control [4] se utiliza para ajustes dentro de la gama del 5 al 200% de la nota seleccionada con el control [3].

Las entradas de los controles [2] y [4] se indican con la largura de la barra mostrada en la pantalla.

A continuación, especifique la afinación a la que se entrarán las notas.

5

Pulse el botón [TR-REC] para desactivar el indicador.

Una vez apagado el indicador [TR-REC], puede utilizar el pad del teclado para especificar la afinación de las notas que entra.



La afinación se expresa mediante una letra y un número, como por ejemplo “C4”. C corresponde a “do” y va seguida de D (Re), E (Mi), F (Fa), G (Sol), A (La), B (Si). El número que va detrás de la letra indica la octava. Por ejemplo, la nota una octava por debajo de “A2” es “A1”.

6

Pulse el pad [11].

La indicación de número de nota en la pantalla cambia a A1. Ahora, se selecciona A1 como la afinación de las notas que entra. Si no puede seleccionar A1, pulse [OCT (- / +)] varias veces hasta que lo consiga.

7

Vuelva a pulsar el botón [TR-REC] para activar el indicador.

Ahora los pads del teclado sirven para entrar notas distintas, y la unidad está preparada para volver a grabar.

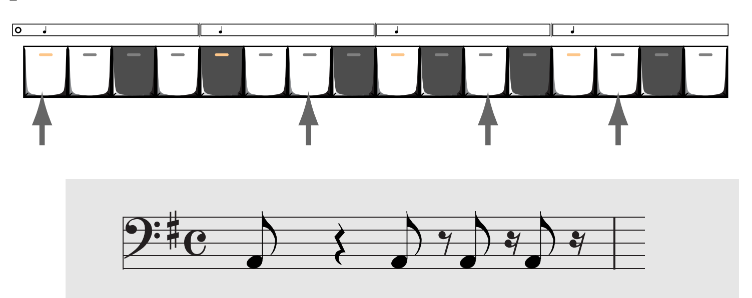
MEMO

En la grabación TR-REC de la parte de percusión que ya hemos explicado, los pads del teclado se utilizan para entrar los valores de nota. En la grabación TR-REC de la parte de bajo, los pads del teclado también se utilizan como un teclado normal para especificar la afinación.

Entre notas.

8

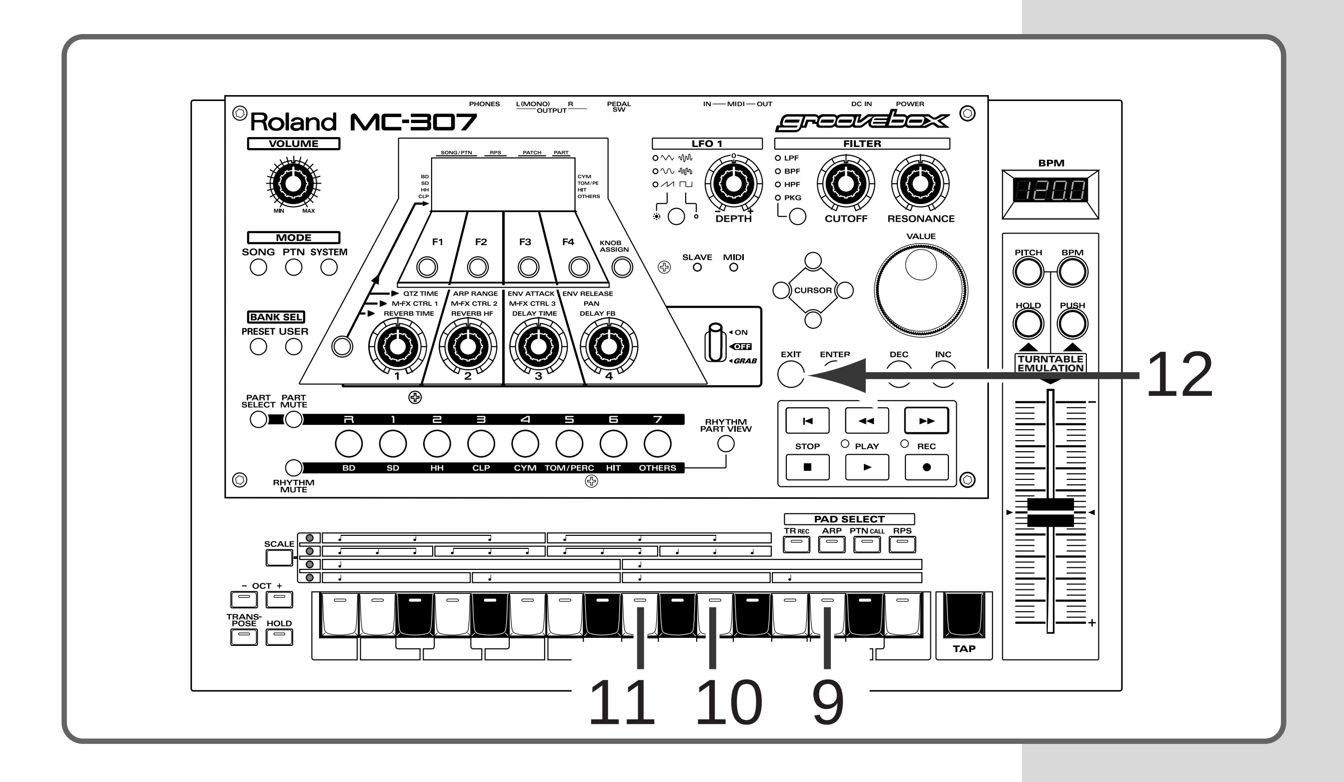
Pulse el pad del teclado como le indicamos a continuación para activar el indicador.



Las notas son introducidas en el primer compás en los tiempos especificados.

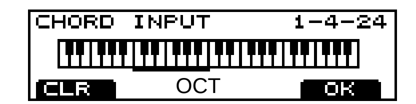
Es lo mismo que el caso de la entrada de la parte de percusión. De hecho, los procedimientos son prácticamente iguales que los que se siguen para la parte de percusión. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre con la parte de percusión, la parte de bajo se toca cambiando de nota. A continuación, pruebe a cambiar la última nota de la entrada de las notas que van de A1 a C2. Una vez domine este procedimiento, ya puede manejar la función TR-REC con facilidad.

Cambie la afinación de la última nota.



9 Mientras mantiene pulsado el botón [F3 (VIEW)], pulse el botón [14] del los pads del teclado.

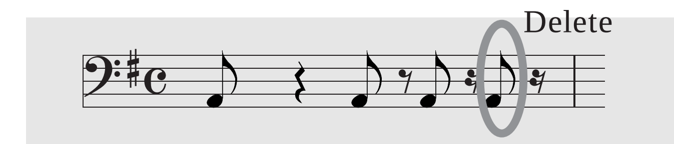
Esta operación se utiliza para cambiar la afinación de la última nota de la entrada de cuatro notas. Durante la operación, la pantalla mostrará lo que le indicamos a continuación. Ahora, los pads del teclado sirven para seleccionar la afinación.



Efectúe el paso 8 del p. 26 para suprimir el último sonido entrado.

10 Pulse el Pad del teclado [11] para apagarlo.

Se elimina el sonido “A1” introducida en el Paso 7.



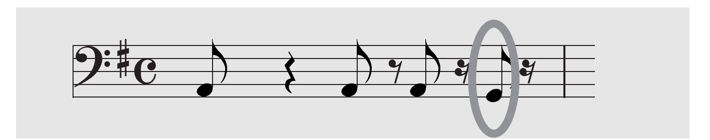
MEMO

Si el pad del teclado [11] no estuviera iluminado cuando pase al Paso 10, pulse los botones [OCT (-) y (+)] suficientes veces como para que se ilumine.

En vez del sonido eliminado, entre la nota "G1"."

11 Pulse el pad del teclado [9] y confirme que el indicador se ha iluminado.

Entra C2 en vez de A1, que ha sido eliminado en el Paso 10.



12 Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de desplazamiento de la afinación.

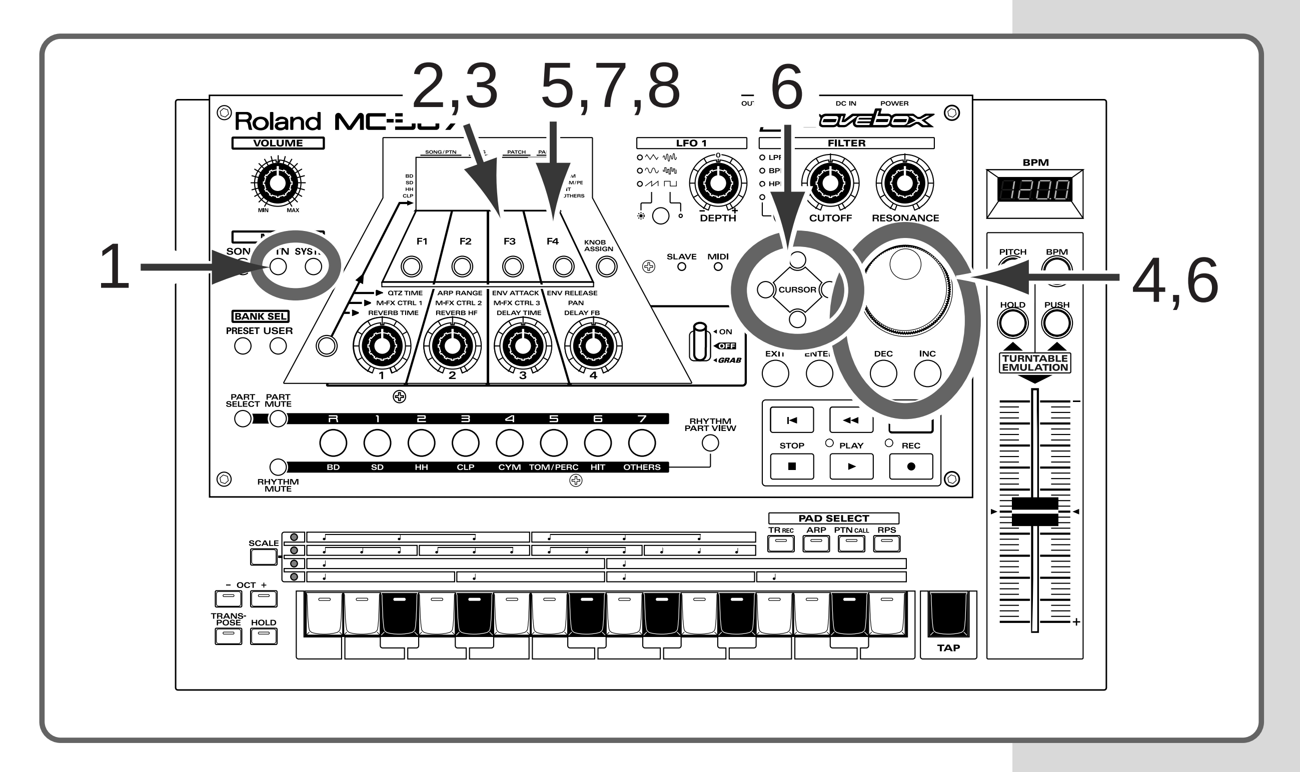
Pase al segundo compás pulsando el botón [►►] y efectúe la grabación del segundo, tercer y cuarto compás del mismo modo que ha efectuado la grabación del primero. Cuando haya grabado todos los compases, pulse STOP.

Así, completará la grabación de la parte de Bajo.

Guardar Patrones Creados



Si le gusta el patrón que acaba de crear, puede guardarlo. Sin embargo, si no guarda los patrones que ha creado, se eliminan cuando se apaga el MC-307.



Procedimiento

Display the Save screen.

1 Pulse el botón [SYSTEM].

2 Pulse el botón [F3 (WR)].

3 Pulse el botón [F3 (PTN)].

Se muestra la pantalla “PATTERN WRITE”. El patrón que se guardará se muestra en la línea superior, y el número y el nombre de patrón con el que se guardará el patrón se muestra en la línea inferior.

Determinar el Patrón de destino.

4 Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC] / [DEC], seleccione el número de patrón con el que se guardará el patrón.

PATTERN WRITE:
U:001 EMPTY PATTERN
*U:001 EMPTY PATTERN
WR

5 Pulse el botón [F4 (WR)].

Se muestra la pantalla para introducir el nombre del patrón.

Ponerle un nombre al patrón.

6 Seleccione caracteres utilizando los botones [CURSOR (UP / DOWN)] y el nombre del patrón utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC] / [DEC].

PATTERN WRITE: *U:001
Rhy Fill
INS DEL OK

7 Pulse el botón [F4 (OK)].

Se mostrará el mensaje de confirmación “ARE YOU SURE?” (“¿Está seguro?”).

Lleve a cabo el almacenamiento.

8 Pulse el botón [F4 (EXEC)] para ejecutar la grabación, o el botón [F3 (EXIT)] para cancelarla.

MEMO

Si ya había guardado a patrón con el número de patrón seleccionado, se suprimirá, dado que el nuevo lo sobrescribe. Entonces, asegúrese de no sea un patrón que desea conservar.

Perfil de los colaboradores

B.U.S [Build Up Swing]

Okada Hideki, nacido en 1966, debutó en 1995 en un grupo con el nombre de Swell Emotion [disco DOHB/Epic] y actualmente es aclamado como un gran talento creativo de la música house.

Ha firmado un contrato con la discográfica Paratone y ha editado un álbum como proyecto en solitario, "B.U.S.". Su trabajo ha aparecido en las listas de éxitos, tanto las de radio como las de televisión, y ha sido alabado, entre otros, por DJ TOMO, YO-C y DJ Shinkawa.

También trabaja como productor en el álbum en solitario de YO-C.

Hoy en día, es uno de los creadores de música house más famosos de Japón, gracias, en parte, a sus exitosos remix de Debra Morgan, editados en 1998, y al grupo "Every Little Thing".

Kent Sasaki DJ KENT

DJ/Productor del grupo de hip-hop Yotsukaido Nature. Además de actuar en clubes, entre sus actividades destaca la creación de remix para artistas japoneses y extranjeros. Actualmente, está trabajando en la producción de álbumes para Sugar Soul y U.N.K.L.E.

HEIGO TANI

Empezó trabajando como DJ en 1985 y después empezó a dedicarse a componer canciones, a la edición de canciones, entre otras actividades musicales. Asimismo, en colaboración con WADA, uno de los DJ de música Techno más conocidos de Japón, ha lanzado numerosos discos analógicos de 12 pulgadas de los grupos de Techno y House "Co-Fusion" y "ATOM" en discográficas japonesas, alemanas y americanas, entre otras. En septiembre de 1998, Sublime Records, de Japón, lanzó "COFU", el primer álbum original del dúo con el nombre de "Co-Fusion".

Soulmates Graphica

Una unidad formada por programadores, diseñadores y DJs. Originariamente, trabajaban como un grupo de house secuenciado, pero, a medida que la world-wide web ha ido evolucionando, han ido ampliando sus actividades para incluir la web. También se dedican a la producción de folletos de promoción para actuaciones en clubs, vídeos y el asesoramiento de imágenes gráficas para los artistas. Los tres componentes son Yuji Suzuki, "Ani" Hironobu Fujiyoshi e "Isa" Isamitsu Fujiyoshi. Cada uno de ellos es DJ y diseñador, así como programador.

YOJI BIOMEHANIKA

La gente le llama el maestro de hard energy. Aunque reside en Osaka, sus actividades siempre abarcan el mundo entero. Yoji es muy respetado dentro del ámbito del hard energy a escala mundial. Ha trabajado con composiciones de numerosas discográficas, como DOS OR DIE y 3LANKA de Alemania, y CHOCI'S CHEWNS del Reino Unido, consiguiendo un gran prestigio. En 1999, fundó su propia discográfica, "Hellhouse" y entró de manera enérgica en el escenario de hard energy, tanto londinense como de todo el Reino Unido. También ha realizado remix para las principales discográficas británicas, como DP, MOHAWK y MOM; y en Japón también ha realizado remix para DJ 19 y NISH.

Este verano, su discográfica, Hellhouse, llevó a cabo su segundo lanzamiento, "SEDUCTION", consiguiendo un gran número de solicitudes de licencia por parte de discográficas de todo el mundo, y despertando una gran expectación en torno a él.

Naoki "GigBag" Matsuura

Naoki empezó su actividad musical en 1983 durante sus años de universidad. Como bajista, participó en numerosas sesiones en directo y en grabaciones. Después, hizo un alto en el camino en lo relativo a sus actividades como interprete y empezó a crear datos MIDI y a trabajar como productor. Actualmente, es el director y productor de Preset Ltd., que produce música de sobremesa y otros contenidos digitales.

Sumie "Sue" Furuhashi

Sue nació en 1973 y empezó a interesarse por la música digital cuando encontró un teclado que le permitía introducir secuencias por pasos. Durante sus años de universidad, formó una unidad de rap basada en secuenciador y una unidad de dúo acappella basada en MTR.

Actualmente, trabaja como ayudante en Prest Ltd. y también crea composiciones basadas en programación por ordenador para grupos musicales.

MASA

Masa empezó su actividad musical a principios de los años 80, y a mediados de los 90 ya realizaba actuaciones en directo en fiestas, tanto en Japón como en otros países. En 1994, lanzó un single con la discográfica alemana GAIA, y en 1996 un álbum, "Just Inside", con la discográfica alemana East-West. También ha sido incluido en numerosas recopilaciones. En 1999, con la discográfica británica QUBE lanzó "Walk In Space" y el movedizo tema "You Are Not Who You Are" de Equinox.

Cuando este psicodélico DJ influenciado por diversos géneros toma el control, toda la pista entra en estado de trance.

http:/ / www.tk.xaxon.ne.jp / ~masak/

Cappadocia Productions

Son investigadores de sonido electrónico de Japón.

También trabajan como unidad de arte conceptual con el nombre de GIGAHERTZ.

Asimismo, se dedican al desarrollo de productos como los de la serie MC de Roland.

e-mail: RXN00541@nifty.ne.jp

Tatsuya Kanamori

Este DJ y artista dirige las importantes discográficas japonesas Techno, Subvoice y Housedust. Además de los éxitos de su propia discográfica, también ha lanzado éxitos de discográficas de otros países. Debido a la fuerte demanda de actuaciones de DJ en directo, no sólo en Japón sino también en otros países, Kanamori ha participado en muchos de los festivales y conciertos más importantes.

⚠ AVISO

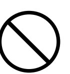
- En hogares donde haya niños, un adulto tendrá que supervisar al niño hasta que éste sea capaz de seguir todas las reglas esenciales para operar hacer funcionar correctamente la unidad.



- Procure que la unidad no reciba impactos fuertes (No la deje caer)



- No conecte el cable de alimentación de la unidad en una toma de corriente donde hayan muchos otros aparatos. Tenga cuidado cuando utilice alargos, ya que la energía total utilizada por los otros aparatos no debe exceder nunca la máxima frecuencia (vatios/amperios) que el alargo pueda admitir. Cargas excesivas pueden provocar que el cable se sobrecaliente e incluso que llegue a fundirse.



- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con su proveedor, con el Centro de Servicio Roland, o con un distribuidor autorizado Roland, como se especifica en la lista de la página de "Información".

⚠ PRECAUCIÓN

- La unidad y el adaptador AC deben estan colocados por lo que su ubicación o posición no interfiere en la correcta ventilación.



- Coja el cable del adaptador AC sólo por el etreme cuando lo conecta y lo desconecta de la toma de corriente y de la unidad.



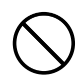
- Cuando vaya a permanecer un tiempo sin utilizar la unidad, desconecte el adpatador AC.



- Procure que los cables no se enreden. Y procure, de igual modo, tener todos los cables fuera del alcance de los niños.



- Nunca suba encima de la unidad ni coloque objetos pesados en su superfície.



- No toque nunca el adaptador AC ni el enchufe con las manos mojadas a la hora deconectarlo o desconectarlo.



- Antes de mover la unidad, desconecte el adpatador AC y todos los cables que vengan de aparatos externos.



- Antes de limpiar la unidad, desconecte la unidad y desenchufe el adaptador Ac de al toma de corriente (Arranque Rápido p. 2).



- Cuando se avecine una tormenta, desconecte el adpatdor AC de la toma de corriente.



Contenidos

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos señalados dentro del título “UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA” de la página 2, léase y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación con otro equipo que genere ruido de línea (como por ejemplo un motor eléctrico o un sistema de alumbrado variable).

- El adaptador AC empezará a generar calor si lo utiliza durante mucho tiempo. Es normal y no tiene por qué preocuparse.

- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, desconecte todas las unidades. De esta manera no provocará malos funcionamientos o daños a altavoces u otros aparatos.

Ubicación

- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de la señal de radio y televisión. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.

- No exponga la unidad a luz solar directa, ni cerca de aparatos que desprendan calor, ni lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni en cualquier otro sitio a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o hacer perder color a la unidad.

- Para prevenir posibles averías, no utilice la unidad en zonas húmedas, como por ejemplo zonas expuestas a lluvia.

Mantenimiento

- En la limpieza diaria de la unidad, pase un trapo suave y sin ningún tipo de detergente limpiador, o bien uno mojado ligeramente. Para zonas donde no baste con este tipo de limpieza, utilice un trapo impregnado en un detergente no abrasivo, suave. Después, seque cuidadosamente la unidad con un trapo suave.

- No utilice jamás alcohol, bencina u otros disolventes porque podría hacer que la unidad perdiese color o incluso podría deformarla.

Precauciones adicionales

- Sea consciente de que los contenidos de la memoria pueden perderse como resultado de un uso indebido de la unidad o de un mal funcionamiento de la misma. Para evitar perder datos importantes, le recomendamos que periódicamente realice una copia de seguridad de los datos importantes que tenga guardados en la memoria de la unidad en otro aparato MIDI (por ejemplo en un secuenciador).

- Por desgracia, puede resultar imposible recuperar los contenidos de los datos guardados en otro aparato MIDI (por ejemplo, en un secuenciador), una vez se hayan perdido. Roland Corporation declina toda responsabilidad por la pérdida de este tipo de datos.

- Utilice de forma cuidadosa los botones, los deslizadores, los controles, los jacks y los conectores de la unidad. Un uso indebido puede llevar a un mal funcionamiento.

- No golpee o ejerza presión alguna sobre la pantalla.

- Cuando conecte y desconecte los cables, coja el conector y no estire nunca del cable. De este modo evitará cortes o daños en los elementos internos del cable.

- Para evitar molestar a sus vecinos, trate de mantener el volumen de su unidad en un nivel razonable. Utilice auriculares y así no tendrá que preocuparse de si molesta a los que le rodean (especialmente a altas horas de la madrugada).

- Cuando necesite transportar la unidad, métala en una caja (incluyendo las protecciones que vienen con el equipo, si es posible). Si no es así, necesitará otro tipo de protecciones equivalentes para transportar la unidad.

Prestaciones del MC-307

Generador de Sonido de Sintetizador de Grandes Prestaciones

La sección generador de sonido, elemento tonalidad para la producción de sonido, cuenta con un módulo de sintetizador de alto rendimiento equivalente al MC-505. Con ayuda de los controles, los botones y el interruptor GRAB podrá ajustar una amplia gama de parámetros, de filtros de precisión y de envolventes de estilo ADSR; esto le permitirá crear sonidos de manera tan fácil como si lo hiciera con un sintetizador analógico. El MC-307 también funcionará como módulo de sonido multi-tímbrico de 8 partes.

Últimos Patrones

Presenta 240 tipos de patrones preajustados a punto para ser utilizados y 470 tipos de patrones para materiales RPS (una pista de datos extraída de los patrones preajustados). Como los patrones cubren una amplia gama de estilos, que va desde el techno hasta el reggae, este instrumento está dotado de todo lo que necesita en la mayoría de ocasiones.

Sets de Patches de Última Generación

Los 800 sonidos seleccionados cuidadosamente junto con los 40 sets de percusión del MC-307 son todo lo que necesita para el ámbito dance de hoy en día. Incluye sonidos de una veintena de instrumentos vintage como por ejemplo el TB-303, JUNO, JUPITER y TR-808 / 909. Desde el día que adquiera su MC-307, podrá disfrutar de los sonidos más actuales, sonidos que no podrá obtener con ningún otro sintetizador.

Los sonidos originales que usted ha creado también los puede guardar en la memoria interna para tener así un acceso inmediato.

Tres Unidades de Efecto Digital

La tecnología de grandes prestaciones DSP (procesamiento de la señal digital) le ofrece una amplia gama de efectos. Cuenta con tres unidades de multi-efecto: la Reverb que añade reverberación, el Delay que añade efectos de eco, y el M-FX (unidad multi-efecto para propósitos generales) que está dotado de 25 tipos de efecto que han sido optimizados para música dance.

Isolator e Interruptor GRAB

Ofrece un interruptor GRAB que ha ganado aceptación a raíz de su aparición en los mezcladores Roland DJ-2000 / DJ-1000 DJ. Si lo utiliza junto al potente isolator, el interruptor le permitirá realizar operaciones en tiempo real.

Prestaciones de funcionamiento en Tiempo Real Mejoradas

La unidad cuenta con cuatro “controles asignables” para signar las funciones que desee. El usuario puede asignar los parámetros deseados para dar mayor expresividad a sus ejecuciones en tiempo real.

Utilización del Arpegiador para Crear Frases

Puede ejecutar arpegios con tan sólo pulsar los pads de teclado. Cambiando los ajustes, puede llevar a cabo una variedad de frases diferentes.

RPS (Secuenciador de Frases en Tiempo Real) para la Adición de Frases al momento

Una frase se puede reproducir tan sólo con pulsar un pad de teclado. Esta función puede utilizarla para añadir frases a un patrón, para ejecutar sólo con el RPS, y para muchas otras cosas.

Función Equivalente a la del Giradiscos

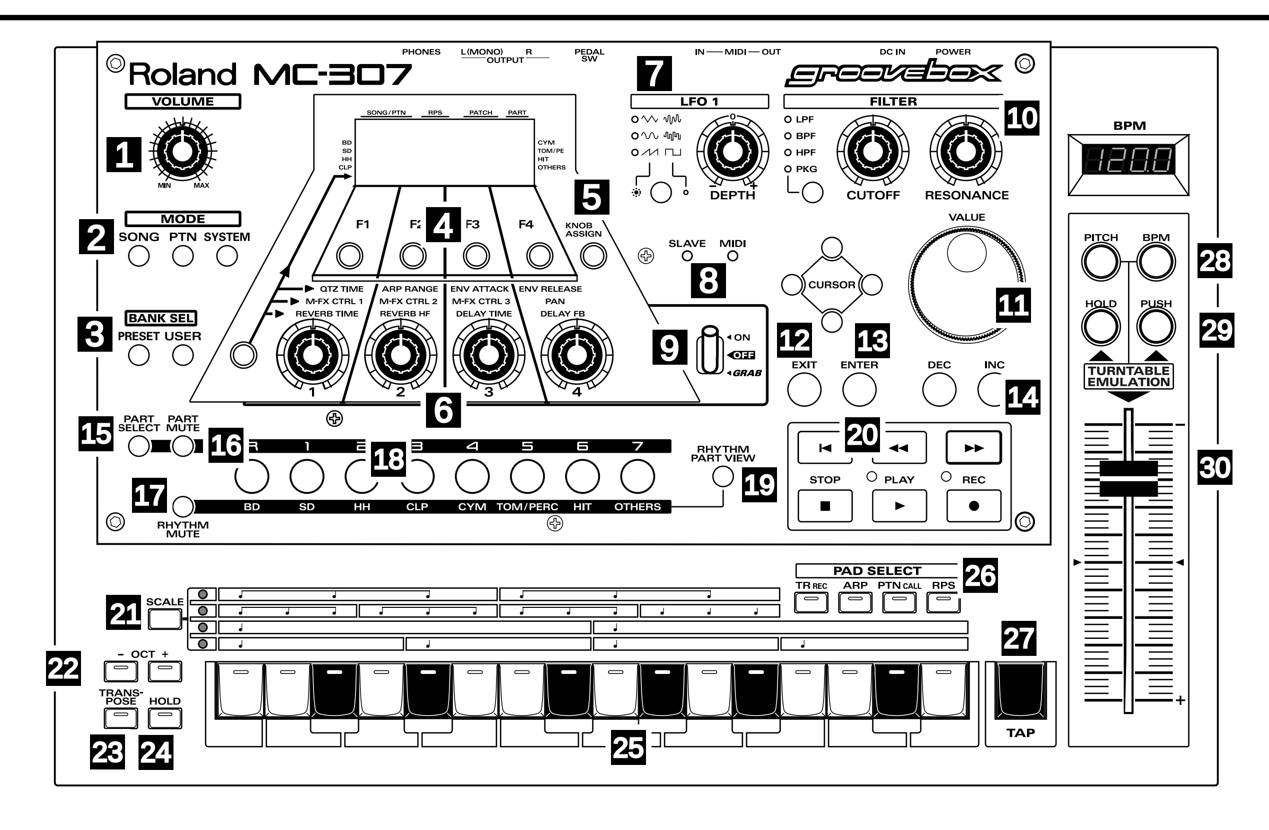
Hay instalado un "Turntable Emulation Block”. Puede sincronizarlo con otros módulos de sonido simplemente utilizando un control similar al de los giradiscos.

Creación Fácil de Patrones Originales

Posee una capacidad de “grabación en tiempo real” para grabar ejecuciones normales de teclado y una función “TR-REC” para crear patrones con frases arregladas gráficamente. La función TR-REC se ha mejorado gracias a una función de edición en escala, dotada de los medios convenientes para crear melodías y líneas de bajos.

Paneles Frontal y Posterior

Panel Frontal



1. Control VOLUME

Ajusta el nivel de volumen general del MC-307.

2. Botones MODE (SONG, PTN y SYSTEM)

Cambia el modo operativo del MC-307.

3. Botones BANK SEL (PRESET y USER)

Selecciona los patrones y los tones.

4. Botón de Función

Asegúrese de que la página de ajustes para la sección ARPEGGIO se muestra en pantalla.

5. Botón de Asignación de Control

Determina cuáles son las funciones que se deben asignar a los “controles asignables” que van del 1 al 4. En vez de las funciones que figuran en el panel, puede asignar cuatro funciones principales.

6. Controles Asignables del 1 al 4.

Cambia los parámetros como los tones y los efectos en tiempo real.

7. Botón/Control LFO 1

Se usa para cambiar de forma cíclica los intervalos musicales, el nivel de volumen y el filtro.

8. Indicador MIDI/SLAVE

El indicador MIDI se iluminará cuando los mensajes MIDI se reciban desde el conector MIDI IN. El indicador Slave se iluminará cuando el MD-307 esté en el ajuste Slave (p. 119).

9. Interruptor GRAB

El interruptor GRAB se puede usar para activar/ desactivar el funcionamiento en tiempo real de la reverb, el delay y los Multi-efectos (M-FX). (p. 62).

10. Botón/Control FILTER

Se usa para el funcionamiento en tiempo real de las funciones CUTOFF (p. 26) y RESONANCE (p. 27).

11. Dial VALUE

Se usa para ajustar y cambiar los ajustes en la pantalla. Es útil para realizar grandes cambios de los valores. (Si quiere realizar cambios mayores en un valor, mantenga pulsado el botón [INC] o el [DEC] y haga girar el control).

12. Botón EXIT

Se usa principalmente para volver a la página anterior.

13. Botón ENTER

Se utiliza para ejecutar una operación.

14. Botones INC y DEC

Se utiliza para ajustar / cambiar los ajustes que se muestran en pantalla. Es útil para realizar ajustes precisos.

15. Botón PART SELECT

Pulse este botón para seleccionar la parte que se tiene que controlar en tiempo real.

16. Botón PART MUTE

Pulse este botón para utilizar la función mute.

17. Botón RHYTHM MUTE

Pulse este botón para utilizar la función enmudecer de la percusión.

18. Botones R y 1 al 7

Se utiliza para seleccionar una parte, para enmudecerla y para enmudecer la percusión.

19. Botón RHYTHM PART VIEW

Proporciona una visión gráfica para confirmar los datos de configuración de la parte de la percusión (p. 15).

20. Botón SEQUENCER (⏮ ◀◀ ▶▶ ■ ▶ ●)

Se utiliza para llevar a cabo diversas operaciones que incluyen la Recuperación, el rebobinado, el avance rápido, el Detener, el Reproducir y el Grabar de patrones y canciones.

21. Botón SCALE

Se utiliza para seleccionar asignaciones de nota para el modo TR-REC (p. 68).

22. Botones OCT - / +

Se utilizan para transportar la octava del pad de teclado.

23. Botón TRANSPOSE

Transporta la fuente de sonido. (La parte de percusión no está sujeta a transposición alguna).

24. Botón HOLD

Pulsar este botón equivale a pulsar y mantener pulsado el pad de teclado, excepto que no puede soltar el pad.

25. Pads de Teclado

Normalmente, estos pads se utilizan como teclas de un teclado, aunque también se pueden utilizar como botones para comenzar frases (RSP: p. 38) y para ajustar la escala de valores de nota de TR-REC.

26. Botón PAD SELECT (TR REC, ARP, PTN CALL, RPS)

Determina de qué manera tienen que utilizarse los pads de teclado.

27. Botón TAP

Le permite cambiar las BPM para que coincida con la colocación rítmica que usted ha utilizado al pulsar este botón.

28. Botones PITCH y BPM

Se utilizan para seleccionar un deslizador y la función HOLD / PUSH. Si activa el botón PITCH podrá modificar los intervalos musicales, mientras que si lo hace con el botón BPM, podrá cambiar la velocidad de la reproducción. Activando las dos funciones a la vez se producirá una función similar a la del controlador de afinación del deslizador y del giradiscos.

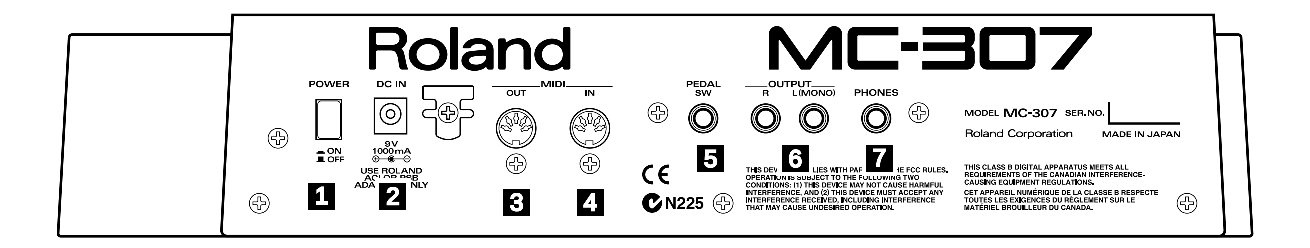
29. Botones HOLD y PUSH

Simulan las acciones de hacer girar y detener manualmente un giradiscos para cambiar su velocidad rotatoria.

30. Deslizador TURNTABLE EMULATION

Normalmente, esta función equivale a incrementar o disminuir la velocidad del giradiscos. Si se utiliza junto con el botón PITCH / BPM, se puede utilizar para cambiar únicamente la afinación o la velocidad de la reproducción.

Panel Posterior



1. Interruptor POWER

Este interruptor sirve para encender y apagar el aparato.

2. Conector DC IN

Conecte aquí el adaptador AC que se suministra con la unidad.

NOTE

Asegúrese de utilizar solamente el adaptador AC suministrado con la unidad. De igual modo, asegúrese de que la línea de voltaje en la instalación tiene el voltaje de entrada especificado en el cuerpo del adaptador AC. Otros adaptadores AC pueden utilizar una polaridad diferente o estar diseñados para un voltaje diferente, por lo que utilizando estos adaptadores puede provocar daños, funcionamientos deficientes o incluso descargas eléctricas.

3. Conector MIDI OUT

Transmite mensajes MIDI desde el MC-307 a los aparatos MIDI externos. Además, si conserva los ajustes de fábrica, los datos que llegan al MIDI IN también se transmiten.

4. Conector MIDI IN

Este conector recibe mensajes MIDI que son transmitidos desde los aparatos MIDI externos.

5. Conector PEDAL SW

Con tan sólo conectar un interruptor de pedal opcional (como por ejemplo el DP-2) a este conector, puede utilizar el pedal para realizar operaciones desde el MC-307.

6. Jacks OUTPUT L (MONO)/ R

Proporciona una salida de señales de audio. Conéctelos a su amplificador de teclado, a su sistema de audio, al mezclador, etc. Utilice cables de audio (se venden por separado) para realizar dichas conexiones.

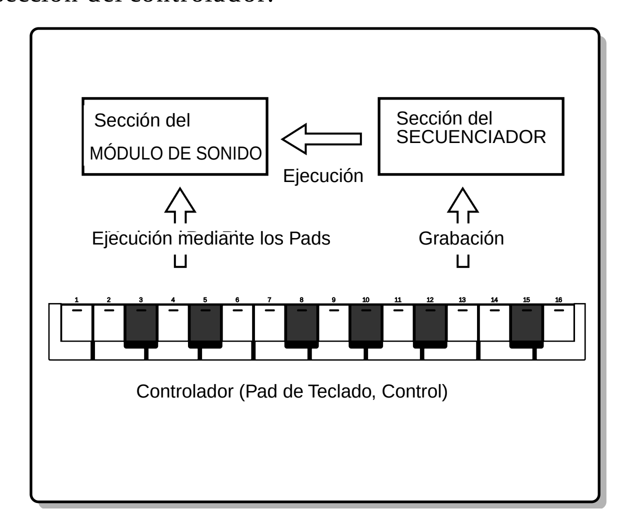
7. Jack PHONES

Acepta la conexión de auriculares.

Capítulo 1 Presentación del MC-307

Estructura básica del MC-307

Esta sección ofrece una visión general sobre las secciones básicas del MC-307: la sección del secuenciador, la sección del generador de sonido, y la sección del controlador.



La sección secuenciador

Un secuenciador es un aparato que graba datos de una ejecución musical, y que puede reproducir los datos de ejecución que ha grabado.

Grabar/Interpretar una ejecución

El MC-307 viene con 240 patrones preparados previamente (patrones preset). Dichos patrones se pueden reproducir muy fácilmente.
También puede crear sus patrones originales propios, tanto modificando los patrones preset como creando un patrón desde cero.

Reproducción simultánea de múltiples partes

El MC-307 es capaz de hacer sonar sonidos múltiples (patches) de forma simultánea. Por ejemplo, con la configuración de partes siguiente, puede hacer sonar a la vez percusión, bajo, piano y guitarra; y la ejecución resultante sonará como si de una banda se tratara.

Parte R	Set de Percusión
Parte 1	Bajo
Parte 2	Piano
Parte 3	Guitarra

Editar datos de ejecución

Un secuenciador graba una ejecución como datos musicales y no como sonido, que es como lo hacen las cintas de cassette o los MD. Editar los datos de ejecución para crear sus propios patrones originales es fácil.

La sección de generador de sonido

El generador de sonido es lo que de hecho produce el sonido. Los sonidos se generan según la información que llega de los controladores y del secuenciador del MC-307. Los datos de ejecución de un aparato MIDI externo también pueden hacer sonar el generador de sonido. El generador de sonido del MC-307 es capaz de producir hasta 64 notas de manera simultánea, muchas más de las necesarias para ejecutar múltiples partes a la vez.

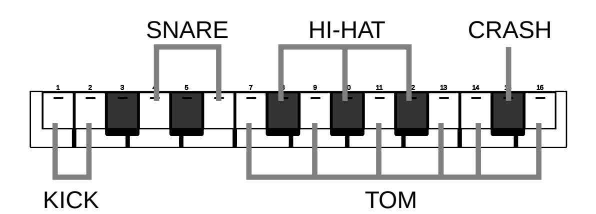
Patches

Cada patch es análogo a un instrumento en particular, como por ejemplo el piano o la guitarra. El MC-307 contiene 800 patches preajustados, y Vd. puede disfrutar de virtualmente cualquier tipo de sonido con tan sólo seleccionar uno de estos patches.

Set de Percusión

Un set de percusión le permite hacer sonar diferentes instrumentos desde cada una de las notas del teclado. Los instrumentos no reproducirán las diferentes notas de la escala. El aparato cuenta con 40 sets de percusión preset.

Ejemplo



Partes

Cada parte es análoga a un músico de una banda o de una orquesta. Hay ocho partes, [R], [1]… [7], que le permiten utilizar siete patches y un set de percusión para hacer sonar un total de hasta ocho ejecuciones de manera simultánea.

Efectos

El MC-307 cuenta con tres procesadores de efectos que pueden utilizarse para aplicar efectos sonoros varios a un patch o a un set de percusión: Reverb (reverberación), Delay (efectos de eco), y Multi-efectos (elige entre 25 efectos como ecualizador o compresor). Todos estos tres procesadores de efectos se pueden utilizar de manera simultánea.

Editar Patch

El sonido de un patch preset o de un set de percusión se puede modificar a su gusto. (Para más detalles, consulte “Editar patch” p. 92).

La sección del controlador

Los controladores se refieren colectivamente a los pads de teclado, a los controles y deslizadores del panel, y a los interruptores de pedal (suministrados por separado) que se pueden conectar al panel posterior. Utilizando estos controladores, podrá ejecutar o aplicar efectos.

Controles

Los controles CUTOFF (p. 26), RESONANCE (p. 27), LFO 1 (p. 27), y los controles asignables 1 al 4 (p. 28) se pueden hacer funcionar en tiempo real para modificar el sonido.

Emulación de Giradiscos

Son deslizadores y botones que le permiten llevar a cabo una sincronización en tiempo real con fuentes de sonido como, por ejemplo, un giradiscos. De esta manera puede disfrutar con mayor facilidad de las ejecuciones de DJ (p. 25).

Interruptor GRAB

Este interruptor le permite activar y desactivar los efectos de reverb, delay y multi-efectos en tiempo real (p. 62).

Pads de teclado

Tienen la misma función que un teclado. También se pueden utilizar para la ejecución de RPS (p. 38) y de arpegiador (p. 31).

Guardar los Ajustes

Explica el procedimiento que hay que seguir para guardar los resultados de los cambios realizados en los ajustes y para grabar ejecuciones. Apagar la unidad sin guardar los resultados supone la pérdida de cualquier ajuste o grabación.

- - Patch
  Consulte Guardar un Patch (p. 104).
- - Set de Percusión
  Consulte Guardar un Set de Percusión (p. 113).
- - Patrón
  Consulte Guardar un Patrón (p. 23).
- - Canción
  Consulte Guardar la Canción (p. 87).
- - Arpegiador
  Consulte Guardar los Ajustes de Arpegio (Escritura de Arpegios) (p. 34)
- - Set de Patrones
  Consulte Guardar el Set de Patrones (p. 38).
- - Set de RPS
  Consulte Guardar los Ajustes de un Set de RPS (p. 41).

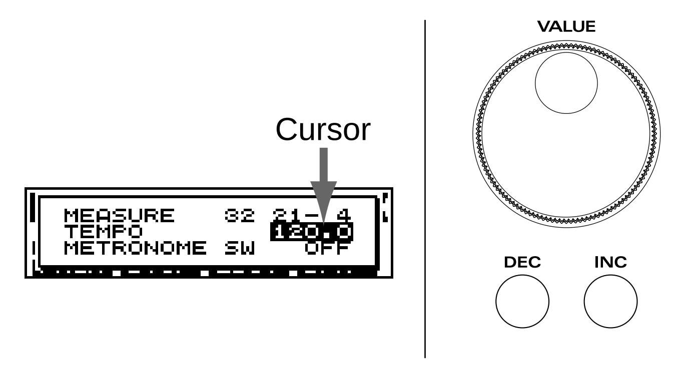
Operaciones Básicas Comunes a las Funciones Generales del MC-307

Puede utilizar de manera eficiente el MC-307 utilizando los controles apropiados según el objetivo que quiera conseguir. Consulte las siguientes descripciones de las diversas operaciones e intente retenerlas.

Cambiar Valores

Utilice el dial [VALUE] para realizar los cambios de valores más importantes y el botón [INC] o el [DEC] para incrementar o disminuir los valores de uno en uno. Para cambiar el valor, utilice el campo pantalla del marco negro con los caracteres que se muestran en blanco. Esto es el **"cursor"**. Para cambiar más de un valor de la pantalla, mueva el cursor con los botones [CURSOR] hacia la zona que desee.

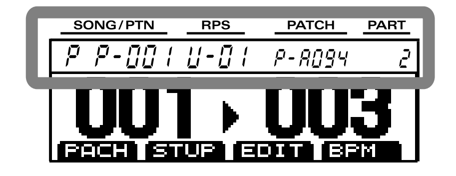
Si quiere realizar cambios todavía mayores en un valor, mantenga pulsado el botón [INC] o [DEC] y haga rodar el dial).



Sobre la parte superior de la pantalla
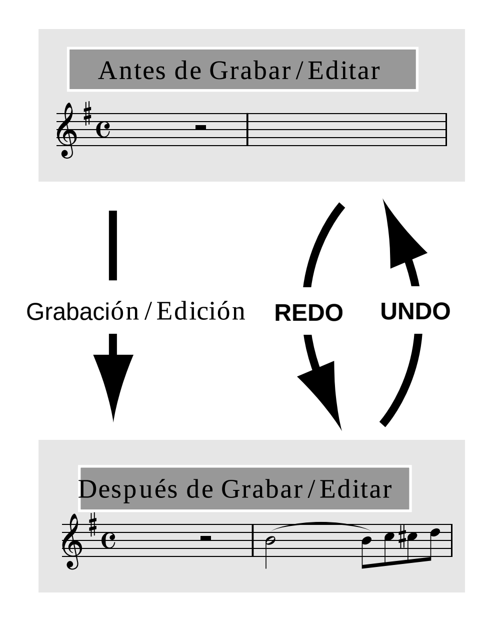
La parte superior de la pantalla muestra el número de patrón (p. 17) / el número de canción, el número del set de RPS (p. 38), el número de patch (p. 21) y el número de parte seleccionada en ese momento. Estos elementos siempre se mostrarán en pantalla, sin tener en cuenta lo que se muestre en la parte inferior de la pantalla, para que de esta manera usted disponga de la información más importante en todo momento.

.



Cancelar la Operación Previa (Deshacer/Rehacer – Undo/Redo)

Para canciones y patrones, las operaciones de grabar y de editar (pista y edición microscópica) se pueden cancelar.



Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [F4 (UNDO)].
   El elemento al que se le va a aplicar la función UNDO se muestra en pantalla. Por ejemplo, "UNDO MICROSCOPE" se muestra en pantalla para deshacer la edición microscópica.
3. Pulse el botón [F4 (EXEC)] para ejecutar esta función, o pulse el botón [EXIT] para cancelar.

Cuando se acabe la operación, se mostrará en pantalla el mensaje "COMPLETED!" y se volverá a la pantalla inicial que aparece cuando se conecta la unidad.



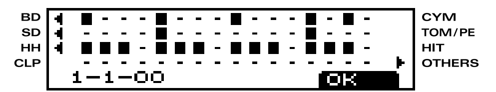
La operación UNDO puede ejecutarse para las operaciones de Patrón (edición de pistas, grabación y edición microscópica) y Canción (edición, grabación.



La operación REDO sirve para recuperar los contenidos iniciales existentes antes de haber realizado UNDO. Si repite los pasos anteriores después de realizar UNDO realizará REDO.

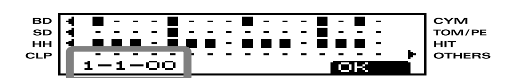
Confirmar la Ejecución de la Parte de Percusión (Rhythm Part View)

Para la parte de percusión (PART R), se mostrará un gráfico disponible para confirmar qué tipo de ejecución se está grabando para su patrón respectivo. Esta operación es útil cuando quiere comprobar cómo se ha configurado la ejecución de la parte de percusión.



Procedure

1. Pulse [RHYTHM PART VIEW].
2. Desde los botones de parte [BD]-[OTHERS], seleccione y pulse el botón asociado con el tone de percusión que quiere confirmar.
   Cualquiera de los tones de percusión que se muestren a izquierda o a derecha de la pantalla se pueden seleccionar para verlos. Por ejemplo, puede intercambiar y pasar del botón [BD] al botón [CYM] pulsando el botón apropiado
3. Pulse [►►] o [◄◄] para seleccionar la ubicación que quiere que se muestre.
   La pantalla muestra grupos de numerales, como por ejemplo "1-1-00", que indican "Compás-Tiempo de Compás-Clock".



Se mostrarán las siguientes marcas:.

■ : Existen Datos
- : No existen datos

* *Mientras que se muestra esta pantalla, pulsando el botón [SCALE], cambia la unidad de un " ■ ."*

* *Para las operaciones (a) y (c), Pulse [►►] o [◄◄] para cambiar la pantalla entre la primera mitad y la segunda mitad de un compás.*

- a. Muestra la mitad de la duración de un compás en tresillos de semicorcheas.
- b. Muestra la duración de un compás en tresillos de corcheas.
- c. Muestra la mitad de la duración de un compás en fusas.
- d. Muestra la duración de un compás en semicorcheas.

* *Esta función no se puede utilizar si el ajuste de Sistema "RHY VIEW" (p. 121) está ajustado en "MUTE CTRL". Cambie el ajuste a "NORMAL" antes de utilizar esto.*

Ajustes de Metrónomo

El metrónomo se puede ajustar para el encendido / apagado automático dependiendo del modo operativo del MC-307.

Procedimiento (pantalla Pattern/Song play)

1. Pulse [PTN] (or [SONG]).
2. Pulse [F4 (BPM)].
3. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hasta el “METRONOME”.



4. Ajuste el modo utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Procedimiento (pantalla Realtime Recording)

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [REC].
3. Pulse [F2 (REALTIME)].
4. Pulse [PLAY].
   La grabación en tiempo real comienza.
5. Pulse [F4 (BPM)].
6. Pulse el botón [CURSOR (Arriba / abajo)] para mover el cursor hasta el “METRONOME”.
7. Ajuste el modo utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ajustes Disponibles

- - OFF: El metrónomo no suena, sea cual sea la operación del MC-307.
- - ON: El metrónomo suena, sea cual sea la operación del MC-307.
- - REC ONLY: El metrónomo sólo suena durante la grabación.
- - PLAY&REC: Suena durante la reproducción y la grabación.

* *También puede ajustar el volumen del metrónomo. Para realizar esto, consulte Ajustar el nivel de volumen del metrónomo (METRONOME LEVEL) (p. 119).*

Recuperar los Ajustes de Fábrica (FACTORY RESET)

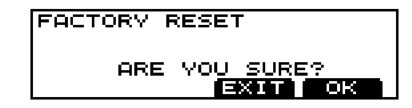
Esta operación puede recuperar los ajustes de fábrica del MC-307.



Cuando se lleve a cabo la operación Reajuste de Fábrica, los datos en la memoria del MC-307 se perderán. Si hay algunos datos en el MC-307 que no quiere perder, utilice la operación Volcado de Datos (p. 129) para guardar los datos en un secuenciador MIDI externo o en un aparato similar.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM].
   La pantalla del menú del sistema de ajustes se mostrará.
2. Pulse [F2 (UTIL)].
3. Pulse [CURSOR (down)].
   Vaya a la pantalla donde se muestra “FACTORY RESET”.
4. Pulse el botón [F1 (FACT)].
   La pantalla “FACTORY RESET” se mostrará junto con el mensaje “Are You Sure?”.



5. Pulse [F4 (EXEC)] para llevar a cabo la operación Reajuste de Fábrica.

Después de 6 minutos, los ajustes de fábrica estarán completados y se mostrará en pantalla el mensaje “COMPLETED!”.

Después de un rato, se mostrará la pantalla que se ha mostrado inmediatamente después de que se iniciara la unidad.

Capítulo 2 Nociones básicas de la Reproducción de Patrones

Funciones básicas de los Patrones

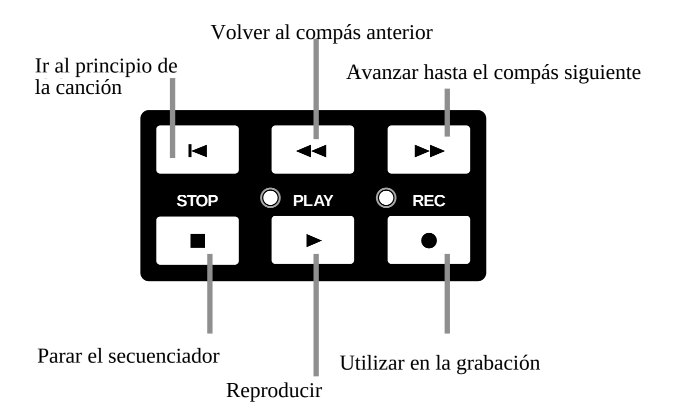
Un patrón puede estar formado desde 1 hasta 32 compases de ejecución e incluye patches y sets de percusión de hasta 8 partes.

El MC-307 está dotado de 240 patrones preajustados. Además de éstos, también está disponible una zona para hasta 200 patrones creados por el usuario.

Reproducir Patrones

El MC-307 es un secuenciador que reproduce patrones y añade cambios al método de reproducción. Este tipo de secuenciador es lo que llamamos **secuenciador de patrón**.

* ⏮ ◀◀ ▶▶ se pueden utilizar también mientras que la reproducción está en progreso.



Reproducir patrones continuamente

Seleccionando el siguiente patrón mientras que se está reproduciendo un patrón, el nuevo patrón se reproducirá cuando la reproducción del actual se haya completado.

Esta técnica se utiliza para reproducir patrones en secuencia de forma continua. Las BPM (tempo) de la ejecución se determina por el tempo del primer Patrón que se reproduce.

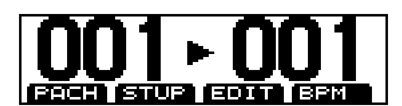
Procedimiento

1. Pulse [PTN].

Se mostrará la pantalla de reproducción del patrón.



2. Pulse [PLAY] para empezar la reproducción
   Se mostrará la pantalla de ejecución del patrón.



3. Seleccione el patrón utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

   Después de que se haya completado la reproducción del patrón actual, se reproducirá el patrón seleccionado en el paso 3.

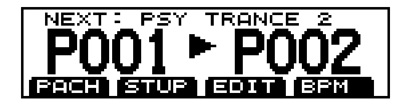
* *Inmediatamente antes de que la reproducción de un patrón se haya completado, el botón [PTN] parpadeará. Llegados a este punto, el patrón no se podrá cambiar; el MC-307 ya está preparado para proceder con el siguiente patrón.*

Gama:

- P: 001 – P: 240
- P: 241 – P: 710(Patrón RPS)
- U: 001 – U: 200

MEMO

Puede pulsar el botón [PTN] que se muestra en pantalla en el "Paso 2" de Procedimiento para cambiar a la pantalla que también muestra el nombre del Patrón seleccionado.



* Pulsando el botón [PTN] cuando se muestra esta pantalla, volverá a la pantalla en el Paso 2.

Reproducir al Tempo Ajustado para el Patrón

Para reproducir patrones con las BPM (tempo) ajustadas para el patrón respectivo, seleccione un patrón mientras que no se esté reproduciendo ningún patrón, y entonces comience la reproducción.

Esto asegura una óptima ejecución BPM del patrón.

Procedimiento

1. Pulse el botón [STOP] para parar la reproducción.
2. Pulse el botón [PTN].
   Esto hace que se muestre la pantalla para hacer sonar los patrones.
3. Utilice el dial [VALUE] o el botón [INC / DEC] para seleccionar el patrón.
4. Pulse el botón [PLAY].
   Comienza la reproducción.

Gama:

- P: 001 – P: 240
- P: 241 – P: 710 (Patrón RPS)
- U: 001 – U: 200

Reproducción al momento del siguiente patrón

También es posible reproducir el siguiente patrón pulsando el botón.

Esto es útil para buscar el patrón apropiado comprobando los patrones uno por uno.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
   Se mostrará la pantalla de reproducción de patrones.
2. Pulse el botón [PLAY] para empezar la reproducción.
   El patrón se reproducirá.
3. Pulse los botones [CURSOR (derecha / izquierda)]
   El patrón inmediatamente anterior o posterior al actual se reproducirá.

* *Cuando detiene la reproducción, puede utilizar [CURSOR (izquierda / derecha)] para seleccionar los patrones por categorías como, por ejemplo “techno” y “house”.*

Gama:

- P: 001 – P: 240
- P: 241 – P: 710(Patrón RPS)
- U: 001 – U: 200

Visualizar el número de compases de un patrón

El número de compases y la percusión se puede indicar en la pantalla. Esta operación es útil cuando las BPM (tempo) no se pueden medir fácilmente debido al enmudecimiento de la parte de la percusión

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [F4 (BPM)].
   Se mostrará una ventana donde podrá observar el número de compases (MEAS) y el tipo de compás (BEAT) que se está reproduciendo en ese momento.

Duración del patrón Compás actual - Ritmo



Pulse [EXIT] para cerrar la ventana.

Cambiar las BPM (Tempo)



Con algunos patrones preset, al subir excesivamente las BPM, es posible que el rendimiento sea deficiente.

Cambiar las BPM con el Dial de Value

Se especifica un valor en BPM para la reproducción. Esta operación es útil cuando tiene un valor en BPM en mente para la reproducción.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [F4 (BPM)].
   Se muestra una ventana.



3. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hasta el valor BPM.
4. Cambiar el valor de BPM utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Tras completar los ajustes, pulse el botón [EXIT] o [F4] para cerrar la ventana.

Gama BPM: 20.0–240.0

Cambiar las BPM con el botón TAP

Puede establecer las BPM pulsando el botón TAP al compás que desee. Esto le permitirá ajustar el tempo utilizando su propio sentido del ritmo, incluso si desconoce los valores rítmicos de las notas.

Procedimiento

1. Pulse el botón [TAP] más de tres veces para cambiar el tempo por pasos de una negra para obtener las BPM deseadas para la reproducción.

   Este intervalo rítmico se adoptará como las BPM utilizadas en la reproducción.

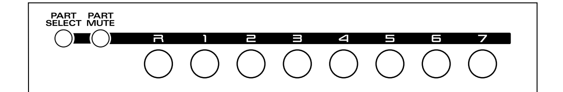
* *Puede ajustar también las BPM pulsando el botón TAP que utiliza una secuencia rítmica de ocho notas. Consulte Cambiar la resolución del tempo de tap (TAP RESOLUTION) (p. 122).*

Gama BPM: 20.0–240.0

Enmudecer Partes y Tones de Percusión

Enmudecer partes

La parte R y las que van de la 1 a la 7 se pueden enmudecer de forma individual.



Procedimiento

1. Pulse [PART MUTE].

   Los botones de parte [R], y desde el [1] hasta el [7], funcionan como botones para la función de enmudecimiento de partes.

2. Pulse el botón [R], [1] a [7] para la parte a enmudecer.

   El tone de esa parte se enmudecerá. Pulse el botón de nuevo si quiere cancelar la función de enmudecimiento de la parte enmudecida.

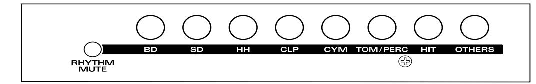
El indicador del botón de parte funciona como sigue:

- Iluminado: Puede reproducir la parte.
- Parpadeante: La parte está enmudecida.
- No iluminado: No hay ninguna ejecución grabada en la parte. (El indicador se encenderá cuando se empiece a introducir datos para grabar).

* ** La parte 1 del Patrón Preajustado P: 001 al P:240 no contiene ningún dato de ejecución. Esta parte es útil para ejecuciones que utilicen los pads de teclado o el arpegiador. (p. 31)(p. 38).*
* ** El Patrón Preajustado para RPS P:241 al P:710 contiene únicamente ejecuciones en la Parte 1 para que se usen para RPS.*
* ** Puede cambiar el estado del enmudecimiento de cada parte, y guardar los ajustes en un patrón de usuario (p. 23).*

Enmudecer los tones de percusión de forma individual

Los instrumentos musicales utilizados en la Parte R se pueden enmudecer de forma individual. Estos instrumentos son enmudecidos por tipo de instrumento como, por ejemplo bombo (BD) o caja (SD).



Procedimiento

1. Pulse [RHYTHM MUTE].

   Los botones [R] y del [1] al [7] cambian a los botones de función de enmudecimiento de los tones de percusión ([BD]-[OTHERS]).

2. Pulse el botón de parte, [BD]-[OTHERS], para el grupo de percusión que quiera enmudecer.

   El sonido de ese tone de percusión se enmudecerá. Pulse el botón de nuevo para cancelar el enmudecimiento de esa parte.

El indicador del botón de la parte funciona como sigue:

- Iluminado: El grupo de Percusión puede ser reproducido.
- Parpadeante: El grupo de Percusión está enmudecido.
- No iluminado: No hay ninguna ejecución grabada en el grupo de Percusión. (El indicador se encenderá cuando se empiece a introducir datos para grabar).

MEMO

Asociación de los grupos de percusión con los botones que los enmudecen

- -BD: Bombo
- -SD: Caja
- - HH: Charles
- - CLP: Palmadas
- - CYM: Plato
- - TOM / PERC: Tom / Percusión
- - HIT: parecido al sonido one-shot SFX
- - OTHERS: otros instrumentos

* *Si desea saber qué tone se ha enmudecido enmudeciendo un grupo de percusión en particular, consulte la Lista de Ajustes de Percusión Preajustados (p. 159).*

* *Utilizando la función de enmudecimiento de partes para enmudecer la Parte R, enmudezca todos los tones de percusión sin tener en cuenta los ajustes respectivos de cada tone de percusión.*

Capítulo 2

Enmudecer todas las partes en un único paso

La siguiente operación enmudece todas las partes asociados con [R], y con los botones desde el [1] hasta el [7].

Procedimiento

1. Mientras que mantiene pulsado el botón [PART MUTE], pulse el botón [RHYTHM MUTE].

   Todas las partes se enmudecerán.

* *Entonces el indicador del botón [PART MUTE] parpadeará.*
* *Repita el paso 1 para recuperar el estado que tenía antes del enmudecimiento.*

Ajustar una única parte al modo de reproducción

Sólo una de las partes asociadas a [R], y a los botones del [1] al [7] está ajustada para el modo de reproducción.

Procedimiento

1. Mientras que mantiene pulsado el botón [PART MUTE], pulse el botón de parte [R] o del [1] al [7] para la parte que quiere hacer sonar.

Todas las demás partes enmudecerán.

Invertir la parte que está siendo enmudecida y la que se está reproduciendo

Esta función se utiliza para ajustar la parte que se está reproduciendo en ese momento al modo enmudecer y la parte que está enmudecida, a la parte que se está reproduciendo.

Procedimiento

1. Mantenga pulsado el botón [PART MUTE], pulse el botón [PART SELECT].

Así, la parte enmudecida se ajustará al modo de reproducción y la parte que está reproduciéndose se enmudecerá.

Utilizar el modo enmudecer para el siguiente patrón (Mute Remain)

Esta operación se utiliza para mantener el modo enmudecer en la reproducción de la siguiente parte. Es útil, por ejemplo, reproducir el siguiente patrón con la pista de percusión enmudecida por mantener el ajuste actual.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].

   Se mostrará la pantalla de reproducción de patrones.

2. Pulse el botón [PLAY] para empezar la reproducción.

   El patrón se reproducirá.

3. Pulse el botón [PLAY] de nuevo durante la reproducción.

Se mostrará “MR” en pantalla en el centro de la misma.



4. Seleccione un patrón utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Después de un rato, el patrón seleccionado se reproducirá con el ajuste previo PART MUTE mantenido.

* *Al pulsar otra vez el botón [PLAY], que parpadea, cancelará la función.*

Transportar Durante la Reproducción

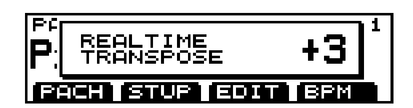
Esta operación cambia la tonalidad de semitono en semitono.

Utilizar el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC]

Procedimiento

1. Especifique el valor de transposición con el dial [VALUE] o con los botones [INC / DEC] mientras que mantiene pulsado el botón [TRANSPOSE].

   Se mostrará la pantalla “REALTIME TRANSPOSE” mientras mantenga pulsado el botón.



2. Deje de mantener pulsado el botón [TRANSPOSE] cuando la posición de reproducción alcanza el punto en el que desea hacer la transposición. Entonces, la siguiente sección se reproducirá en la tonalidad transportada.

* *Pulse el botón [TRANSPOSE] para cambiar las tonalidades transportadas por las iniciales. El indicador del botón dejará de estar iluminado y el estado cambiará de modo sin transposición alguna.*

Gama:

3. -12 — +12 (semitonos).

Utilizar los pads de teclado

Procedimiento

1. Pulse el botón [OCT+] (botón iluminado) cuando ajuste un valor positivo; pulse el botón [OCT-] cuando ajuste un valor negativo (botón iluminado).
2. Mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] y pulse el pad de teclado para ajustar los valores de transposición.

   El valor de transposición se puede ajustar entre la gama de -12—+12 semitonos, por encima y por debajo de la nota Do4 (que será el pad de teclado [2] si el desplazamiento de Octava es "0").
3. La transposición se aplicará desde el momento en que pulse el pad de teclado.

   Para volver a la tonalidad original, pulse el botón [TRANSPOSE] de nuevo para que el indicador del botón deje de estar iluminado.

- "Desplazar la Tesitura del Teclado en pasos de Una Octava (Desplazamiento en Octavas. 24).

Seleccionar sonidos

Seleccionar Sets de Patch/Percusión

Los patrones del MC-307 están compuestos de más de ocho Partes, y se puede seleccionar diferentes Patches (parte 1-7: Patches, Parte R=Set de Percusión) para cada Parte. Para cambiar tones, primero seleccione la Parte deseada.

Procedimiento

Primero, seleccione la parte en la que va a seleccionar el patch.

1. Pulse el botón [PTN].
2. Pulse el botón [F1 (PACH)].

   Los nombres de los patches de la parte seleccionada en ese momento se mostrará en pantalla.



3. Pulse [PART SELECT].

   Los botones de parte, [R], del [1] al [7], funcionan como los botones de selección de partes.
4. Pulse el botón de parte, [R], del [1] al [7], para la parte que contiene el patch que quiere transponer. La parte asociada con el botón pulsado se selecciona y su nombre se muestra en la pantalla, en la esquina superior derecha.

   Después, seleccione un patch.
5. Pulse el botón [PRESET] o el botón [USER] para hacer la selección entre los patches preajustados y los patches de usuario.
6. Seleccione un patch utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].

Gama:

- **Patches**

Preset	P: A001 - A128
	P: B001 - B128
	P: C001 - C128
	P: D001 - D128
	P: E001 - E128
	P: F001 - F128
	P: G001 - G032
Usuario	U: A001 - A128
	U: B001 - B128

- **Sets de Percusión**

Preset	P: A01 - P: A26
	P: B01 - P: B14
Usuario	U 01 - U 20



Quiere saber cuáles son los sets de percusión/patches disponibles?

- - "Lista de Patch Preajustados" (p. 155)
- - "Lista de Sets de Percusión Preajustados. 159)

Seleccionar un Patch por Categoría

Los Patches se pueden seleccionar por categoría como por ejemplo piano, órgano, etc. (Parte 1-7 sólo).

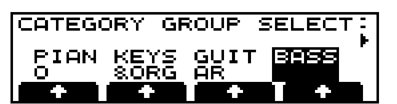
Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].

   Se mostrará la pantalla de reproducción de patrones.
2. Pulse el botón [F1 (PACH)].

   Los nombres de los patches de la parte seleccionada se mostrarán en pantalla.
3. Pulse el botón [F2 (CATG)].

   Se mostrará en pantalla la selección de categoría.



4. 4. Seleccione una categoría utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].

5. Pulse [ENTER].
 La pantalla contiene patches de la categoría seleccionada.

6. Seleccione un patch utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

7. Pulse el botón [ENTER].
 El patch se selecciona y se vuelve a mostrar la pantalla del patch inicial.

* *La selección por categoría también es posible para una grabación en tiempo real, en la cual se puede aplicar el siguiente procedimiento (p. 64).*

Gama:

CATEGORÏA:
PIANO, KEYS&ORGAN, GUITAR, BASS, ORCHESTRAL, BRASS, SYNTH, PAD, ETHNIC, RHYTHM&SFX, USER

Cambiar los ajustes de cada parte

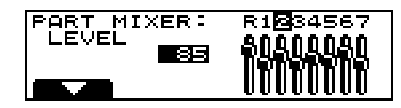
Puede modificar los ajustes de cada parte cambiando el modo como el patrón sonará. Los seis elementos de la lista de “Gamas de ajustes” se pueden ajustar.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
 Se mostrará la pantalla de reproducción del patrón.

2. Pulse el botón [F2 (SETUP)].

3. Pulse el botón [F1 (PART)].
 Se mostrará la pantalla “PART MIXER”.



4. Utilice [F1 (▼)] o [F2 (▲)] para seleccionar el elemento que quiere ajustar.

5. Utilice los botones [CURSOR (izquierda / derecha) para seleccionar la parte en la que quiere aplicar los ajustes.

6. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para realizar los ajustes.

Gama:

- - LEVEL (Nivel de la Parte)
 Ajusta el volumen de la parte.
 Gama: 0-127
- PAN (Panoramización de la Parte)
 Ajusta la posición izquierda / derecha en el campo estereofónico de la parte.
 Gama: L64--0--63R
- KEYSHIFT (Desplazamiento de tonalidad de la Parte)
 Ajusta la transposición de la parte
 Gama: -48-0-+48
- REVERB (Nivel de Reverb de la Parte)
 Ajusta la cantidad de reverberación para cada parte.
 Gama: 0--127
- DELAY (Nivel de Delay de la Parte)
 Ajusta la cantidad de delay para cada parte
 Gama: 0--127
- M-FX SWITCH (Interruptor M-FX de la Parte)
 Especifica si la parte utilizará o no el multi-efecto.
 Gama: OFF, ON, RHY

* *RHY sólo se puede seleccionar para un set de percusión. Cuando ha seleccionado RHY, se aplicará el M-FX según los ajustes en cada tone del set de percusión. Si selecciona ON para una parte de percusión, el M-FX se aplicará en todos los tones.*

- - SEQ OUT (Asignación de Salida del Secuenciador)
- Especifique la salida de destino, desde el secuenciador hasta la fuente de sonido.

Gama:

- INT: Salida al generador de sonido interno.
- EXT: Salida al conector MIDI OUT.
- BOTH: Salida al conector y al generador antes mencionados.

MEMO

Cuando estas ventanas de ajustes se muestren en pantalla, cada uno de los ajustes se puede realizar utilizando los controles asignables del 1 al 4.

- - Cuando la Parte R, 1, 2 o 3 esté seleccionada:
  Los controles asignables del 1 al 4 se utilizan para ajustar las Partes R y de la 1 a la 3, respectivamente.
- Cuando la Parte 4, 5, 6 o 7 esté seleccionada:
  Los controles asignables del 1 al 4 se utilizan para ajustar las Partes de la 4 a la 7, respectivamente.

En el MC-307, los siguientes parámetros están guardados para cada patrón.

Estos parámetros se engloban de forma colectiva bajo el título **"Parámetros de Configuración".**

- Tempo Estándar (p. 18)
- Número de Set de Percusión / Patch * (p. 21)
- Nivel de la Parte * (p. 22)
- Panoramización de la Parte * (p. 22)
- Desplazamiento de la Tonalidad de la Parte * (p. 22)
- Nivel de Reverberación de la Parte * (p. 22)
- Nivel de Delay de la Parte * (p. 22)
- Interruptor M-FX de la Parte * (p. 22)
- Asignación de Salida del Secuenciador * (p. 23)
- Ajustes de Reverb (p. 42)
- Ajustes de Delay (p. 44)
- Ajustes de M-FX (p. 46)
- Estado de Enmudecimiento de la Parte * (p. 19)
- Estado de Enmudecimiento de la Percusión (p. 19)

Los "*" indican los parámetros que se han ajustado de manera independiente para cada parte.

Guardar un Patrón

Cuando haya realizado los ajustes para patches utilizados para un patrón y para el modo de enmudecimiento, guarde los patrones como patrones de usuario.

MEMO

A menos que no los guarde, los datos de cualquier Patrón grabado o editado se perderán cuando desconecte la unidad.

Procedimiento

Detenga la operación si el patrón se está reproduciendo o se está grabando.

1. Pulse el botón [SYSTEM].
2. Pulse el botón [F3 (WR)].
3. Pulse el botón [F3 (PTN)].

Se muestra en pantalla el cuadro para especificar el patrón que quiere guardar y la destinación del patrón



El patrón se guarda con el número de patrón seleccionado aquí. Tiene que ir con cuidado cuando seleccione un número de patrón hasta asegurarse de que el patrón que había guardado anteriormente con este nombre esté borrado.

4. Pulse el botón [F4 (WR)].
   Se muestra la pantalla de poner nombres a los patrones.
5. Utilice el dial [VALUE] o el botón [INC / DEC] para especificar los caracteres.
   Están disponibles los siguientes caracteres:
   Espacio, A-Z, a-z, 0-9,! "# $% &' () * +, -. / :; < = >? @ [|] ^ _ ` |
6. Después de que los caracteres se hayan especificado, pulse el botón [F4 (OK)]. Se mostrará en pantalla un mensaje "ARE YOU SURE?".
7. Pulse el botón [F4 (EXEC)].

Se ejecuta la operación SAVE.

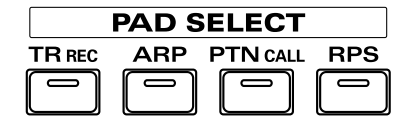
* ** En el paso 7 de más arriba, se pueden elegir los caracteres de caja alta o de caja baja con tan sólo pulsar los botones [CURSOR (arriba/abajo)]*
* ** En el paso 7, los botones [F1] y [F2] se pueden usar convenientemente para editar el nombre.*

- [F1 (INS)]: Pulse para insertar un carácter donde está el cursor.
- [F2 (DEL)]: Pulse para borrar el carácter que hay donde está el cursor.

Capítulo 2

Reproducir con los Pads de Teclado

1. Asegúrese de que todos los indicadores de los botones [ARP], [PTN CALL], [RPS] y [TR-REC] no están iluminados.
   Si hay algún botón iluminado, pulse el botón para que deje de estarlo.



2. Pulse [PART SELECT].
3. Pulse el botón PART [R], del [1] al [7] para la parte que quiere ejecutar.

* *La parte seleccionada mediante el botón PART SELECT y los botones PART quedan englobados bajo la denominación* ***Parte Actual.***

4. Ejecute los pads de teclado, y escuchará el sonido de esa parte.

<Función HOLD>

Pulse el botón [HOLD] para activar el indicador que permite que el sonido se reproduzca incluso después de que haya dejado el pad de Teclado. Pulsando el botón [HOLD] de nuevo, desactivará el indicador y la función.

<Comprobar las partes que están sonando>

Cuando el indicador del botón [PART SELECT] está iluminado, los indicadores de parte [R], del [1] al [7] se iluminarán siguiendo el compás que haya ejecutado los pads de teclado o las notas del patrón que suenen. Esto es útil cuando quiere saber cuáles son las partes que se están ejecutando en ese momento.

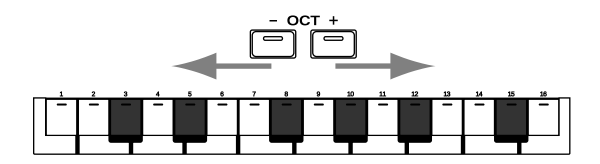
* Cuando conecte un teclado MIDI externo, consulte “Utilizar un teclado MIDI externo en lugar de los pads de teclado (REMOTE KEYBOARD)” (p. 123).

Desplazar la Gama de Teclado en pasos de Una Octava (Octave Shift)

El Desplazamiento en Octava es una función que desplaza la afinación de los pads de teclado en unidades de una octava. Esto le permite desplazar la tesitura de los pads de teclado hacia la gama más conveniente para ejecutarlos.
Normalmente, cuando pulsa el teclado 2, la afinación de la nota Do4 (Do medio) sonará. (Los dos botones OCT no estarán iluminados).

Procedimiento

1. Utilice el botón [OCT -/+] para desplazar la tesitura de la afinación.
   El teclado se desplazará en la dirección +/-, y el indicador del botón se iluminará.



Gama: -4 – +4

* *Cuando utilice el botón [OCT], si lo pulsa y lo mantiene pulsado un momento se mostrará la cantidad de desplazamiento de octava de ese momento.*

* *Cada vez que pulse el botón [OCT +], la tesitura se desplazará hacia arriba en una octava. Cada vez que pulse el botón [OCT-], la tesitura se desplazará hacia abajo en un octava. Mientras que mantenga pulsado el botón [OCT], la pantalla mostrará los ajustes de ese momento.*

* *Pulsando el botón [OCT+] y el [OCT-] a la vez el desplazamiento de octava será “0”.”*

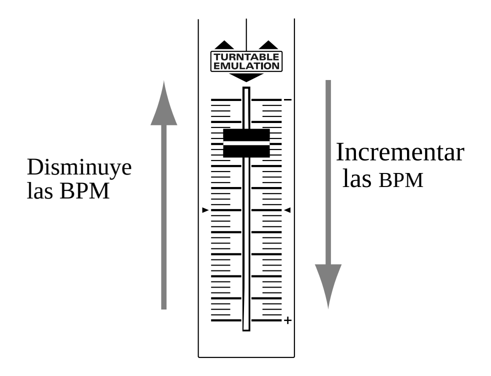
Utilizar el giradiscos (Turntable Emulation)

¿Qué es una Emulación de Giradiscos?

El MC-307 posee un deslizador TURNTABLE EMULATION, como el que poseen los giradiscos, para ajustar las BPM, y botones TURNTABLE HOLD / PUSH que producen efectos parecidos a los que se logran girando y parando manualmente el giradiscos. Permiten comenzar y alinear el tempo durante la reproducción del giradiscos.

Sincronizar el Giradiscos y las BPM (pulsaciones por minuto)

Utilice el deslizador para sincronizar el ajuste BPM del MC-307 con el giradiscos.



Procedimiento de funcionamiento/configuración

1. Empiece a reproducir con el giradiscos.
2. Empiece a reproducir con el MC-307.
3. Confirme que los botones [PITCH / BPM] de encima del deslizador están iluminados.
   Si no están iluminados, pulse uno o los dos botones para activar las funciones, con lo que se iluminarán uno o ambos botones.
4. Mueva el deslizador TURNTABLE EMULATION.
   Moviendo el deslizador hacia arriba reduce las BPM (reduce el tempo). Moviendo el deslizador hacia abajo incrementa las BPM (aumenta el tempo).

MEMO

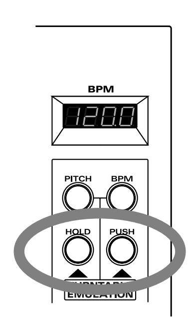
En el punto central del deslizador, debe sentir un “clic” (en el lugar donde se engancha ligeramente). En esta posición, las BPM recuperan su valor original.

MEMO

En el paso 3, si sólo está pulsado e iluminado el botón [PITCH], entonces solamente cambiará la afinación. Si sólo está pulsado e iluminado el [BPM], entonces sólo cambiará las BPM.

Función similar a la de manipular manualmente un giradiscos (botones [HOLD] y [PUSH])

Sincronizando Start con Turntable utilizando el botón BPM, sincroniza el punto de inicio con el giradiscos.



Procedimiento

1. Empiece a reproducir con el giradiscos.
2. Empiece a reproducir el Patrón del MC-307 (p. 5).
3. Confirme que los botones [PITCH / BPM] de encima del deslizador están iluminados.
   Si no están iluminados, pulse uno o los dos botones para activar las funciones, con lo que iluminarán uno o ambos botones.
4. Si la reproducción del MC-307 va más lenta que la del giradiscos, pulse el botón [PUSH] para aumentar la velocidad.
5. Si la reproducción del MC-307 va más rápida que la del giradiscos, pulse l botón [HOLD] para retrasar la reproducción.

MEMO

En el paso 3, si sólo está pulsado e iluminado el botón [PITCH], entonces solamente cambiará la afinación. Si sólo está pulsado e iluminado el [BPM], entonces sólo cambiará las BPM.

Capítulo 3

Cambiar de Tone con los Controles durante la Reproducción (REALTIME MODIFY)

Puede modificar el tone durante la reproducción utilizando los controles del panel del MC-307. Además, los elementos sujetos a modificación se pueden cambiar utilizando los cuatro controles asignables que hay debajo de la pantalla.

MEMO

- El movimiento de los controles no producirá ningún efecto a menos que los controles se ajusten más allá de un cierto punto (un valor de 2 o 3).
- Si el Realtime Modify se utiliza para cambiar los parámetros en un Patrón, entonces el Patrón vuelve a sus ajustes iniciales cuando cambiar al siguiente Patrón.

Seleccionar una Parte Sujeta a Modificación

Seleccione una parte de la Parte R y de las Partes de la 1 a la 7 para modificar el tone.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [F1 (PACH)].
   El nombre del patch que haya seleccionado en ese momento se mostrará en pantalla.
3. Pulse [PART SELECT].
   Los botones de las partes, [R] y del [1] al [7], funcionan como botones de selección de partes.
4. Pulse el botón de la parte, [R], y del [1] al [7], para la parte que contiene el patch que quiere modificar.

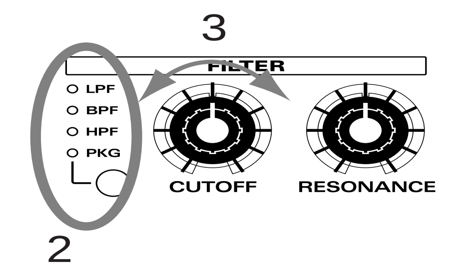
El número de la parte de la parte seleccionada se muestra en el campo “PART” de la parte superior derecha de la pantalla.

Cambiar el Brillo del Tone (CUTOFF)

El sonido está constituido por una serie de armónicos en varias frecuencias. Utilizando un filtro, sólo puede cortar o atenuar una serie de armónicos específica, modificando así el brillo. La sección FILTER le permite realizar ajustes que afectan al brillo del sonido de esta manera. Girando el control CUTOFF en el sentido de las agujas del reloj produce un tone brillante, mientras que si lo gira al contrario de las agujas del reloj produce un tone más redondeado, más suave. Este control también lo puede utilizar para añadir cambios según las BPM durante la reproducción.

Procedimiento

1. Seleccione un parte, siguiendo el procedimiento descrito en “Seleccionar un parte sujeta a modificación”.
2. Pulse el botón [FILTER].
   El tipo de filtro puede seleccionarse cada vez que pulse este botón. Para más detalles, consulte “Range” que se describe después.
3. Gire el control [CUTOFF].
   Girando este control en el sentido de las agujas del reloj produce un tone brillante, mientras que si lo hace en sentido contrario al de las agujas del reloj produce un sonido más redondeado, más suave.



Gama:

- - LFP (Filtro Pasa Bajos)
  Si hace girar el control en el sentido de las agujas del reloj hará que el sonido sea más brillante y lo aproximará a la onda original. Si hace girar el control en sentido contrario al de las agujas del reloj, cortará más armónicos de frecuencia alta, haciendo que el sonido sea más oscuro.

* *Para algunas formas de ondas, no podrá escuchar ningún sonido si baja el valor demasiado.*

- BPF (Filtro Pasa Bandas
  Si hace girar el control en el sentido de las agujas del reloj aumentará la zona de frecuencia que puede escuchar. Si hace girar el control en sentido contrario al de las agujas del reloj provocará que la zona que puede escuchar sea cada vez menor.
- HPF (Filtro Pasa Altos)
  Cuando haga girar el control en el sentido de las agujas del reloj, la gama de baja frecuencia se cortará de forma más clara, haciendo que se produzca un sonido más agudo. A medida que haga girar el control hacia la izquierda, se escuchará el sonido original de la forma de onda.

* *Para algunas formas de ondas, no podrá escuchar ningún sonido si baja el valor está cerca del máximo.*

- PKG (Filtro de picos)
  Cuando haga girar el control en el sentido de las agujas del reloj, la zona de frecuencia que está realzada aumentará. Si lo hace girar en sentido contrario al de las agujas del reloj, disminuirá la zona de frecuencias que

está realzada.



Cuando utilice las funciones de filtro, procure no aumentar el valor RESONANCE demasiado. Si ajusta el valor de RESONANCE demasiado alto puede provocar niveles de volúmenes excesivamente altos.
Algunos ajustes pueden dañar su oído o sus altavoces. Úselos concienzudamente.

MEMO

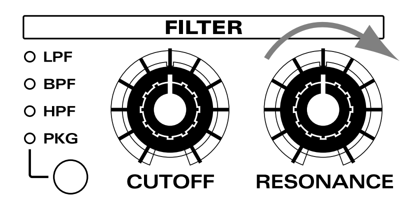
Este procedimiento es equivalente al de la operación de CUTOFF de la función de Edición de Patch.
Además, si hace girar el control con un set de RESONANCE hasta el mayor valor, aumenta el efecto de la función RESONANCE del tone.

Añadir Carácter al Sonido (RESONANCE)

Este ajuste realza los armónicos de la zona que rodea la frecuencia de corte y añade carácter al sonido. Esta es una de las modificaciones de timbre que resalta las características de los sonidos del sintetizador.

Procedimiento

1. Seleccione una parte, siguiendo el procedimiento descrito en “Seleccionar una parte sujeta a modificación”.
2. Haga girar el control [RESONANCE].
   Haciéndolo girar en el sentido de las agujas del reloj, añade resonancia al tone.





Utilizando el MC-307 con los ajustes de Limitador de Resonancia (p. 115), los valores demasiados altos pueden producir unas señales a niveles de volumen excesivamente altos. Algunos ajustes pueden dañar su oído o sus altavoces. Úselos concienzudamente.

MEMO

Este procedimiento es equivalente a la operación RESONANCE de la función de Edición de Patch.Dependiendo del ajuste CUTOFF, un incremento del ajuste RESONANCE puede no llegar a alcanzar el efecto que se deseaba. Para realizar el efecto de manera más llamativa, modifique también el ajuste CUTOFF y confirme el efecto.

Aplicar Cambios Cíclicos al Sonido (LFO 1)

El LFO (Oscilador de Frecuencias Bajas) aplica cambios cíclicos al sonido. Se pueden añadir efectos como por ejemplo vibrato, wow y tremolo cambiando la afinación, la frecuencia de corte y el nivel de volumen cíclicamente.

Procedimiento

1. Seleccione una parte, siguiendo el procedimiento descrito en “Seleccionar una parte sujeta a modificación”. (p. 26).

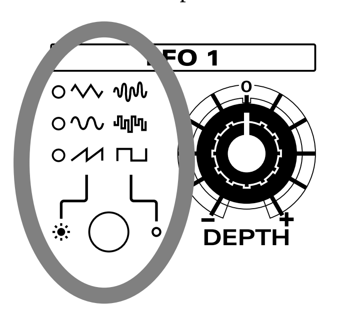
Seleccione un parámetro sujeto a modificación.

2. Con el botón [LFO1] pulsado, ajuste un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   Mientras que está pulsado, se mostrará la pantalla “LFO 1 ASSIGN”.
   Cuando haya acabado de hacer su selección, deje de pulsar el botón.

* *Seleccione de PITCH, FILTER y AMP. Para más detalles, consulte* **Gama de ajustes** *que se describe después.*

A continuación, determine la oscilación de LFO.

3. Pulse el botón [LFO1].
   Puede seleccionar una forma de onda LFO cada vez que puse este botón. Para más detalles, consulte **Gama de ajustes** que se describe después.



4. Haga girar el control [DEPTH] bajo el botón [LFO1].
   Si lo hace girar en el sentido de las agujas del reloj, aumentará el efecto LFO.
   (Cuando el control se halla en la posición central, el LFO no proporcionará ningún efecto.)

Gama de ajustes:

Elementos sujetos a modificación con [LFO]

- PITCH: Cambia intervalos de notas.
- FILTER: Cambia la frecuencia de corte del filtro.
- AMP: Cambia el nivel de volumen del amplificador.

Forma de la onda LFO

- TRI (delta): El sonido se modulará continuamente. Es una forma de onda que se utiliza a menudo, y es la propia de efectos como el vibrato.
- SIN (sinusoidal): El sonido se modulará de forma suave.
- SAW (diente de sierra): Cuando el sonido llega a su valor máximo, vuelve a su posición original y empieza a subir de nuevo.
- RND (aleatoria): Este ajuste provoca un cambio impredecible, y es ideal para crear efectos de sonido.
- S&H (de muestra y sustain): Este ajuste provoca un cambio impredecible, y es ideal para crear efectos de sonido.
- SQR (onda cuadrada): Este ajuste modulará como si estuviera cambiando entre dos posiciones.

MEMO

Este procedimiento es equivalente al del [LFO] de la función de Edición de Patch. Con la función de Edición de Patch, las dos formas de onda que se muestran a continuación se pueden seleccionar también.

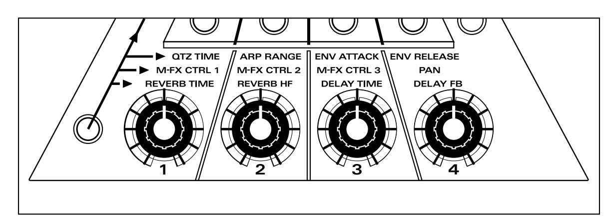
- TRP (trapezoidal): El sonido se modulará como si cambiara entre dos posiciones. La curva en las transiciones difiere de la onda cuadrada.
- CHS (caótica): Este ajuste provoca que el sonido cambie de forma impredecible sin tener en cuenta la frecuencia, y es adecuado para crear efectos de sonido.

Cambiar Otros Parámetros (Controles Asignables)

Puede asignar cualquier parámetro que desee con los controles asignables. En este caso, los ajustes que van de los controles 1 al 4 se guardan como un set individual. Será un set de Usuario, y dispone de hasta diez sets de este tipo para utilizarlos.

Utilizar los parámetros listados en el panel

En el panel, los parámetros están listados encima de sus controles asignables, permitiéndole así realizar la selección.



Procedimiento

1. Pulse el botón hacia la izquierda de los controles asignables. Cada vez que lo pulse, “>” resalta en secuencia. De esta manera, puede seleccionar las funciones listadas que se muestran en pantalla. Las funciones disponibles están listadas en la columna con un “>”.
2. Utilice los controles mientras que se están reproduciendo sonido

Parámetros para los controles respectivos

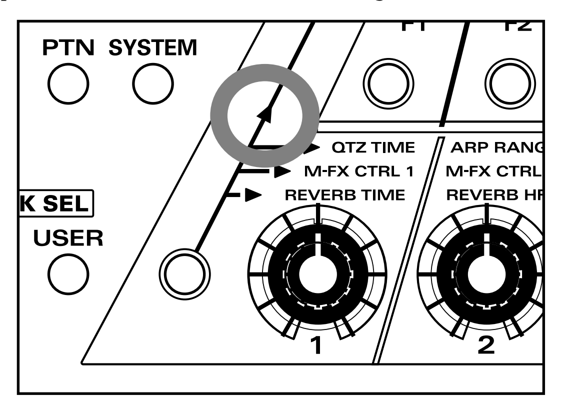
- -REVERB TIME:
  Cambia el tiempo de reverberación. Consulte “Ajustar la duración de la reverberación (TIME)” (p. 43).
- REVERB HF:
  Cambia el timbre de la reverberación. Consulte “Ajustar el timbre de la reverberación (HF DAMP)” (p. 43).
- DELAY TIME:
  Cambia el tiempo de delay. Consulte “Ajustar el intervalo de delay (TIME)” (p. 45).
- DELAY FB:
  Cambia la regeneración del delay. Consulte “Ajustar el número de repeticiones (FEEDBACK)” (p. 45).

- M-FX CTRL1:
  Cambia el parámetro CTRL1 de Multi-efectos. Consulte “Definir Parámetros Detalladamente” (p. 48).
- M-FX CTRL2:
  Cambia el parámetro CTRL2 de Multi-efectos.
- M-FX CTRL3:
  Cambia el parámetro CTRL3 de Multi-efectos.

- PAN:
  Cambia el Panorama (ubicación del sonido en el campo estereofónico). Consulte “Cambiar los ajustes de cada parte” (p. 22).
- QZT TIME:
  Especifica la cantidad de cuantificación. Consulte “Modificar el Carácter rítmico de un Patrón (Play Quantize)” (p. 34).
- ARP RANGE:
  Cambia la gama de teclas del arpegiador por octavas. Consulte “Añadir expresión al arpegio (ACCENT RATE)” (p. 34).
- ENV ATTACK:
  Cambia el ataque de la Envolvente. (TIME1). Consulte “Parámetros A-ENV (ENVOLVENTE DEL AMPLIFICADOR)” (p. 96).
- ENV RELEASE:
  Cambia el Desvanecimiento de la Envolvente. (TIME4). Consulte “Parámetros A-ENV (ENVOLVENTE DEL AMPLIFICADOR)” (p. 96).

* *En TR-REC (p. 68) y “Cambiar los Ajustes para Cada Parte” (p. 22), las asignaciones que acabamos de ver no se pueden utilizar (los controles asignables tienen otras funciones especiales cuando se utilizan para TR-REC y para ajustes de Partes).*

* *Los controles asignables se pueden utilizar para ajustes definidos por el usuario mientras que la flecha que se muestra en la figura de más abajo esté iluminada. Para ajustes definidos por el usuario, se pueden asignar a los controles los parámetros deseados, permitiendo así el funcionamiento mediante los controles. Para más detalles, consulte “Asignar y utilizar los parámetros deseados “descritos en la siguiente sección.*



Asignar y utilizar los parámetros deseados

Existe la posibilidad de asignar y utilizar otros parámetros para los controles asignables que desee.

Procedimiento

1. Pulse el botón de la izquierda de los controles asignables, entonces seleccione un usuario (uno de los indicadores de los de encima de los controles resalta).
2. Pulse el botón [KNOB ASSIGN].

Se mostrará la pantalla “KNOB ASSIGN”.

3. Haga girar el dial [VALUE] o pulse [INC / DEC] para seleccionar el set de Usuario al que quiere asignar los ajustes.
4. Para el set de Usuario seleccionado, se mostrarán las funciones asignadas en ese momento a cada control.
5. Pulse el botón del F1 al F4 de encima de los controles para realizar el ajuste. Se mostrará la pantalla “KNOB 1 (2-4) ASSIGN PARAM”.
6. Seleccione un grupo de funciones para signar utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
7. Pulse el botón [ENTER] o puse el botón [F] que hay debajo del nombre de grupo.

   Los parámetros para ese grupo de función se muestran en pantalla. Para más detalles sobre los grupos que puede seleccionar, consulte “Gama de ajustes” al final de esta sección.
8. Seleccione un parámetro utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC], entonces pulse el botón [ENTER]. La función del parámetro seleccionado se le asignará al control.

Puede trabajar sobre el parámetro utilizando el control.

Gama de ajustes:

Groups that can be selected in step 5 and parameters that can be selected in step 5.

<u>STUP (SETUP) Grupo</u>

- LV (LEVEL)
- PAN (PAN)
- KSFT (KEY SHIFT)
- R-LV (REVERB LEVEL)
- D-LV (DELAY LEVEL)
- FXSW (M-FX SW)

<u>REV (REVERB) Grupo</u>

- TYPE (TYPE)
- TIME (TIME)
- HF (HF DAMP)
- FX->R(M-FX TO REV LEVEL)

Capítulo 3

- R-LV (REVERB LEVEL)

DLY (DELAY) Grupo

- TYPE (TYPE)
- TIME (TIME)
- FB (FEEDBACK)
- HF (HF DAMP)
- OUT (OUTPUT)
- FX->D(M-FX TO DLY LEVEL)
- D-LV (DELAY LEVEL)

M-FX (MULTI-FX) Grupo:

- C1 - C11 (CONTROL 1 - 11)

  Los parámetros para C1-C11 de M-FX diferirán dependiendo de los multi-efectos seleccionados. Para más detalles sobe los parámetros, consulte la p. 45.

ARP (ARPEGGIO) Grupo:

- STYL (STYLE)
- MTIF (MOTIF)
- PTN (BEAT PATTERN)
- SHUF (SHUFFLE RATE)
- ACNT (ACCENT RATE)
- OCT (OCTAVE RANGE)

QTZ (QUANTIZE) Grupo:

- TYPE (TYPE)
- TMPL (TEMPLATE)
- TIME (TIMING)
- VELO (VELOCITY)

* *Antes de utilizar los parámetros “Grupo QTZ” o los del “Grupo ARP”, active las funciones de Cuantificando o de Arpegiador respectivamente.*

ENV (ENVELOPE) Grupo:

PITCH ENVELOPE

- · P [A] (Tiempo de Ataque = TIME1)
- · P [D] (Tiempo de Decay = TIME3)
- · P [S] (Nivel de Sustain = LEVEL3)
- · P [R] (Tiempo de Desvanecimiento = TIME4

FILTER ENVELOPE

- · F [A] (Tiempo de Ataque = TIME1)
- · F [D] (Tiempo de Decay = TIME3)
- · F [S] (Nivel de Sustain = LEVEL3)
- · F P [R] (Tiempo de Desvanecimiento = TIME4)
- F-DP (FILTER ENVELOPE DEPTH)

AMP ENVELOPE

- · A [A] (Tiempo de Ataque = TIME1)
- · A [D] (Tiempo de Decay = TIME3)
- · A [S] (Nivel de Sustain = LEVEL3)
- · A P [R] (Tiempo de Desvanecimiento = TIME4)

* *Los TIME1, TIME3, LEVEL3 y TIME4 que acabamos de nombrar son parámetros envolventes. Por ejemplo, “P [A]” controla el “TIME1” de la afinación de la envolvente.*

* *PTCH (PITCH) Grupo:*

- CRSE (COARSE TUNE)
- FINE (FINE TUNE)

AMP (AMP) Grupo:

- LV (LEVEL)
- PAN (PAN)
- RND (RANDOM PAN)

PRTA (PORTAMENT) Grupo:

- SW (SWITCH)
- TIME (TIME)
- SOLO (SOLO)

LFO 1 Grupo:

RATE (LFO 1 RATE)

MEMO

Este es el procedimiento para recuperar los ajustes de los Patrones como estaban después de que fueran utilizados los controles para cambiar los parámetros con la Modificación en Tiempo Real.

- Durante la reproducción: Después de seleccionar un número diferente de Patrón, vuelva a seleccionar el número para el Patrón que está reproduciéndose en ese momento. Haciendo esto, vuelve a situar la ejecución al principio del Patrón y restaura así los ajustes presentes en el momento que activó el Patrón.
- Cuando detenga la reproducción: Después de seleccionar un número de Patrón diferente, seleccione el número para el Patrón con el que ha comenzado; los ajustes previos del Patrón se restaurarán.

Guardar los ajustes de los Controles Asignables

Cuando pulse el botón [EXIT] en la pantalla “KNOB ASSIGN” para cerrar la pantalla, los contenidos que ha ajustado en “Asignar y utilizar parámetros” se guardarán automáticamente en el set del usuario del número que se muestra en pantalla. (Mientras que los datos se están guardando, la pantalla indicará “Now Writing…”)

* *Se mostrará un asterisco “* ” antes del número de un set que no se haya guardado.*

* ** Los datos no se guardarán si cierra la pantalla “KNOB ASSIGN” mientras que una canción o un patrón se está ejecutando. Pare la reproducción antes de realizar la operación.*

(Reproducir en Arpegio (Arpegiador)

¿Qué es un Arpegiador?

Esta es una función que le permite ejecutar arpegios simplemente con continuar pulsando un pad de teclado.

Puede ejecutar frases que usen el componente notas de un acorde, con tan sólo pulsar el acorde. Con esta función, puede producir fácilmente frases demasiado rápido para ejecutar en el teclado, así como esas extremadamente mejoradas con el staccato.

Utilizar el Arpegiador

Activando la función de Arpegiador permite que los pads de teclado se utilicen para la función Arpegiador.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [ARP].

   El indicador del botón se ilumina y la función ARPEGGIATOR se activa.
3. Pulse los pads de teclado.

   Comienza automáticamente la reproducción en estilo arpegio.

* *Cuando se utiliza la función Arpegiador, se lleva a cabo una reproducción con las BPM del patrón seleccionado en ese momento. Utilizando el Arpegiador mientras que se reproduce un patrón realiza una ejecución con las mismas BPM (pulsaciones por minuto).*

* *La frase a ejecutar puede cambiarse con tan sólo modificar el ajuste. Para el método de cambio, consulte la siguiente sección “Seleccionar un estilo de Arpegiador”.*

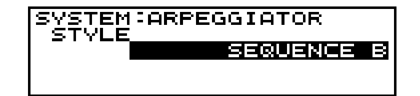
Seleccionar un Estilo de Arpegio

Cuando desee realizar ajustes de arpegiador, primero deberá seleccionar un Estilo de Arpegio. Cuando seleccione un estilo, ajustará valores óptimos para los cuatro parámetros “Accent Rate”, “Motif”, “Beat Pattern” y “Shuffle Rate”. Puede ajustar parámetros como el Accent Rate y el Octave Rate para modificar el patrón a su gusto.

Procedimiento

1. 1. Con el botón [ARP] pulsado, seleccione un estilo utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].

* *Mientras que mantiene pulsado el botón, se mostrará en pantalla “SYSTEM: ARPEGGIATOR”.*



Ajustes disponibles (lista de estilo Arpegio):

ESTILO	Description
1/4	El ritmo se dividirá en negras
1/6	El ritmo se dividirá en tresillos de negra
1/8	El ritmo se dividirá en corcheas
1/12	El ritmo se dividirá en tresillos de corchea
1/16	El ritmo se dividirá en semicorcheas
1/32	El ritmo se dividirá en fusas
PORTAMENTO A, B	Un estilo que utiliza el efecto portamento
GLISSANDO	Un estilo con glisandos
SEQUENCE A - D	Estilos para patrones secuenciados.
ECHO	Un estilo como el eco.
SYNTH BASS HEAVY SLAP LIGHT SLAP WALK BASS	Estilos apropiados para hacer sonar líneas de bajos.
RHYTHM GTR 1 - 5	Estilos para guitarra staccato. Los estilos que van del 2-5 son efectivos cuando se mantienen sonando de 3-4 notas.
3 FINGER	Estilo de guitarra para tres dedos.
STRUMMING GTR	Un estilo que simula un acorde de guitarra rasgueado hacia arriba (o hacia abajo). Es efectivo cuando se mantienen sonando de 5-6 notas.
PIANO BACKING, CLAVI CHORD	Estilos para acompañamientos con teclados.
WALTZ, SWING WALTZ	Estilos en ritmo ternario
REGGAE	Un estilo de tipo reggae. Es efectivo cuando se mantienen sonando 3 notas.
PERCUSSION	Un estilo adecuado para los sonidos de instrumentos de percusión.
HARP	El estilo de interpretación de un arpa.

Capítulo 3

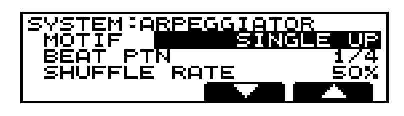
ESTILO	Description
SHAMISEN	El estilo de interpretación de un Shamisen.
BOUND BALL	Un estilo sugerente de una pelota que rebota
RANDOM	Un estilo en el que el sonido de las notas sigue un orden aleatorio.
BOSSA NOVA	Un estilo con guitarra staccato de bossanova. Mantenga pulsadas de 3-4 notas para obtener mejores resultados. Puede incrementar las BPM y utilizarlo para Samba.
SALSA	Estilo típico de salsa. Mantenga pulsadas de 3-4 notas para conseguir mejores resultados.
MAMBO	Estilo típico de mambo. Para mejores resultados, mantenga pulsadas de 3-4 notas.
LATIN PERCUSSION	Un estilo de ritmo con instrumentos de percusión latino como Claves, Cencerro, Palmas, Bongo, Conga, Agogo, etc.
SAMBA	Estilo típico de samba. Se utiliza para patrones de percusión o líneas de bajos
TANGO	Estilo de ritmo típico de tango. Mantenga pulsada la nota principal, la tercera y la quinta de la triada, etc., para obtener mejores resultados.
HOUSE	Un estilo para el acompañamiento de piano estilo house. Para conseguir mejores resultados.
LIMITLESS	Los ajustes de todos los parámetros se pueden combinar libremente sin restricción alguna.
USER STYLE 1 - 10	Los ajustes de arpegio se pueden modificar y guardar en uno de estos estilos del usuario.

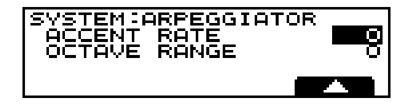
Realizar Ajustes Más Detallados

Para ajustar elementos más refinados para el estilo seleccionado, primero tiene que seleccionar un estilo como se le ha explicado en la sección anterior, “Seleccionar un estilo Arpegiador”, y después tiene que seguir los pasos de a continuación.

Procedimiento

1. 1. Asegúrese de que el indicador [ARP] está iluminado. Si está desactivado, pulse el botón para activarlo.
2. Pulse el botón [SYSTEM].
3. Pulse el botón [F1 (SYS)].
4. Pulse el botón [CURSOR (abajo)] para acceder a la pantalla para los elementos que van del 5 al 8.
5. Pulse el botón [F1 (ARP)]. Se mostrará la pantalla “SYSTEM:ARPEGGIATOR”.
6. Pulse [F3 (▼)] o [F4 (▲)] para seleccionar la ventana que contenga el parámetro que quiere ajustar.
7. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hasta el elemento de ajuste que desee.





8. Ajuste un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

* *Para más detalles de los ajustes respectivos, consulte las instrucciones de más abajo.*

Secuencia de las notas en el acorde (MOTIF)

Especifica el orden en el que sonarán las notas del acorde.

* *Los valores que puede ajustar dependerán del estilo de arpegio que haya seleccionado. Para más detalles sobre los posibles valores para cada estilo, consulte “Tabla de Correspondencia ESTILO/MOTIVO/COMPÁS/PATRÓN” (p. 159).*

Ajustes Disponibles:

MOTIVO	Descripción
SINGLE UP	Las notas que usted pulsa sonarán de forma individual, empezando desde la más grave hasta la más aguda.
SINGLE DOWN	Las notas que pulse sonarán
SINGLE UP&DW	Las notas que pulse sonarán de forma individual, desde la más grave a las más aguda y después sonarán a la inversa.
SINGLE RANDOM	Las notas que pulse sonarán de forma individual aleatoriamente.
DUAL UP	Las dos notas que pulse sonarán a la vez, empezando por la más grave y después la más aguda.
DUAL DOWN	Las dos notas que pulse sonarán a la vez, empezando por la más aguda y después la más grave.
DUAL UP&DW	Las dos notas que pulse sonarán a la vez, empezando por la más aguda y después la más grave y a la inversa.
DUAL RAN-DOM	Las dos notas que pulse sonarán a la vez, en orden aleatorio.
TRIPLE UP	Las tres notas que pulse sonarán a la vez, de la más grave a la más aguda.
TRIPLE DOWN	Las tres notas que pulse sonarán a la vez, de la más aguda a la más grave.
TRIPLE UP&DOWN	Las tres notas que pulse sonarán a la vez, de la más grave a la más aguda y vice-versa.
TRIPLE RANDOM	Las tres notas que pulse sonarán a la vez, de forma aleatoria.
NOTE ORDER	Las notas que pulse sonarán en el orden en que las pulse. Si lo hace en el orden apropiado puede producir líneas melódi-cas. Puede recordar más de 32 notas.
GLISSANDO	Cada paso cromático entre las notas más graves y las más agudas de los que pulse sonará como una sucesión, repitiendo hacia arriba y hacia abajo. Pulse sólo las notas más graves y las más agudas.
CHORD	Todas las notas que pulse sonarán de forma simultánea.
BASS+CHORD 1–5	Las notas más graves que ejecute sona-rán como bajo y el resto de notas sonarán como acorde.
BASS+UP 1–8	Las notas más graves que ejecute sona-rán como bajo y el resto de notas se arpe-giarán.
BASS+RND 1–3	Las notas más graves que ejecute sona-rán como bajo y el resto de notas sonarán en orden aleatorio.
TOP+UP 1–6	Las notas más agudas que ejecute sonarán aparte y el resto de notas se arpegiarán.
BASS+UP+TOP	Las notas más graves y las más agudas que ejecute sonarán aparte y el resto de notas se arpegiarán

Patrón de Percusión

Le permite seleccionar el Patrón de Percusión. Afectará a la ubicación del acento y a la duración de la nota y provocará que el ritmo cambie.

* *Los valores que se pueden ajustar dependerán del estilo de arpegio que haya seleccionado. Para más detalles sobre los posibles valores para cada estilo, consulte “Lista de Estilos de Arpegios” (p. 31).*

Gama:

1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1–3, 1/32 1–3, PORTA-A 1–11, PORTA-B 1–15, SEQ-A 1–7, SEQ-B 1–5, SEQ-C 1, 2, SEQ-D 1–8, ECHO 1–3, MUTE 1–16, STRUM 1–8, REGGAE 1, 2, REF 1, 2, PERC 1–4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1–4, MAMBO 1–2, CLAVE, REV CLA, GUILO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1–4, HOUSE 1, 2

* *Si “PORTA-A 1-11, PORTA-B 1-15” están seleccionadas como el Patrón de Percusión, el parámetro Patch del Portamento Time (p. 102 controlará la velocidad del portamento. Ajuste el time portamento de manera adecuada para la reproducción BPM. (No es necesario activar el portamento).*

Frecuencia de Shuffle (SHUFFLE RATE)

Este ajuste le permite modificar colocación rítmica de las nota para crear ritmos shuffle. La gama de ajustes es del 50-90%. Con un ajuste de 50%, las notas se espaciarán de la misma manera. A medida que el valor se incrementa, las notas se convertirán cada vez más en notas con puntillo.

Gama: 50–90 (%)

* *Con el ajuste de patrón de compás de 1/4, no habrá efecto de shuffle alguno ni siquiera si el valor de la Frecuencia de Shuffle incrementa.*

Añadir expresión al arpegio (ACCENT RATE)

Modificando la fuerza del acento y la duración de la nota, puede cambiar el sonido del carácter rítmico del arpegio. Realice este ajuste en la gama de 0-100.

Gama: 0–100

Los ajustes más altos hacen que el carácter rítmico sea más pronunciado. Los más bajos disminuirán la cantidad de expresión.

Cambiar la gama de octava para la reproducción en estilo arpegio (OCTAVE RANGE)

Puede especificar la gama de afinación en la que el arpegio se desarrollará en pasos de una octava.

Gama: -3+3

Ajustar un valor mayor que cero provoca que la reproducción se lleve a cabo en la gama de encima de la gama de teclas donde se está ejecutando el acorde.

Ajustar un valor menor que cero provoca que la reproducción se lleve a cabo en la gama de debajo de la gama de teclas donde se está ejecutando el acorde.

* *Si quiere que el arpegio sólo conste de las notas que pulsa, ajuste éste a 0.*

Guardar los Ajustes de Arpegio (Arpeggio Write)

Una vez que el estilo de arpegio se crea y se guarda, puede utilizarlo cuando quiera con tan sólo recuperarlo.

Primero de todo, cree un estilo de arpegio; para ello consulte la sección previa “Definir ajustes más refinados”.

Procedimiento

Haga que se muestre la pantalla del Arpegiador

1. Pulse el botón [SYSTEM].
2. Pulse el botón [F3 (WR)].
3. Seleccione la pantalla con “5 ARPEGGIATOR” utilizando los botones [CURSOR (arriba / abajo)].
4. Pulse el botón [F1 (ARP)].

Se mostrará la pantalla “ARPEGIATOR WRITE”.

5. Seleccione el estilo de usuario de destinación en el cual va a grabar el estilo creado utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC]. Se pueden guardar hasta diez estilos utilizando los USER STYLES del 1 al 10.
6. Pulse el botón [F4 (OK)].
   Se mostrará en pantalla un mensaje “ARE YOU SURE?”.
7. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
   Se ejecutará la función de guardar.



El Arpegiador también se puede reproducir desde un teclado MIDI externo, así como desde los pads de teclado.

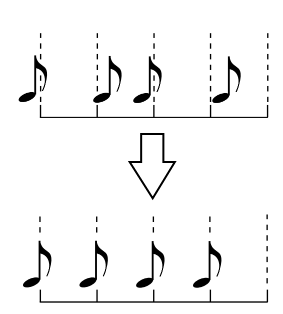
- - consulte “Reproducir un arpegio en el MD-307 utilizando un teclado MIDI externo” (p. 134).

Modificar el carácter rítmico de un Patrón (Play Quantize)

¿Qué es una Cuantificación Play?

Esta función modifica el carácter rítmico de los datos de reproducción del patrón. Con esta función, puede cambiar la colocación rítmica y la velocidad (volumen) de los datos de reproducción en el patrón para crear una ejecución con un carácter rítmico diferente del que tenía el patrón original

.El MC-307 está dotado de tres cuantificaciones (Grid, Shuffle, Groove), que puede utilizar según la situación. Puede aplicar un Play Quantize a una parte específica mientras que se está reproduciendo un patrón, y realizar ajustes de colocación rítmica detallados en tiempo real mientras que escucha la reproducción.



Corregir Imprecisiones en el Ritmo (Grid Quantize)

La Cuantificación Grid corrige notas siguiendo la plantilla con la colocación rítmica de la reproducción de un patrón específico. Puede corregir la colocación rítmica para eliminar pequeños fallos en la ejecución y para reproducir el patrón con una colocación rítmica precisa.

Procedimiento

1. Pulse el botón [SYSTEM].
   Se muestra la pantalla de menú para los ajustes de sistema.
2. Pulse el botón [F1 (SYS)].

3. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para seleccionar la pantalla en la que se muestra “7 PLAY QUANTIZE”.

4. Pulse el botón [F3 (QTZ)].

   Se mostrará la pantalla de Cuantificación

5. Seleccione la parte a la cual quiere aplicar la Cuantificación pulsando uno de los botones [R], o del [1] al [7].

   La cuantificación se aplicará al botón que parpadee. A las partes cuyos botones no estén iluminados no se les aplicará ninguna cuantificación.

6. Pulse [F2 (GRID)]

   Los parámetros de la Grid Quantize se mostrarán en la parte inferior de la pantalla.



7. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hasta “TIMING”.

8. Ajuste al grado de corrección utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

   Un valor de “0” indica que no hay corrección, mientras que “100” indica que las notas se corrigen según las notas ajustadas con RESOLUTION, como se describe más abajo. Cuanto más lejos esté de “0” y más cerca de “100”, más preciso será la colocación rítmica.

9. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hacia “TEMPLATE”.

10. Seleccione la nota que se utiliza como nota de referencia para la corrección utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

El patrón se reproducirá según las correcciones hechas en la operación de Grid Quantize.

* *La unidad de valor de la nota a la que la cuantificación ajustará la colocación rítmica se denomina Resolución. La colocación rítmica se ajustará a la intervalo rítmico más cercana al valor de nota que ha especificado aquí. Ajuste esto a la duración del valor de nota más pequeño que haya en este patrón.*

Gama:

TIMING: 0–100

TEMPLATE:

Añadir Swing a la Percusión (Shuffle Quantize)

Aplicando la Cuantificación Shuffle, puede ajustar la colocación rítmica de los tiempos débiles de patrón para crear ritmos que “botan” como, por ejemplo el shuffle y el swing.

Procedimiento

1. Siguiendo los pasos del 1 al 5 de la Grid Quantize, abra la ventana de ajustes, y seleccione la parte que quiere cuantificar.

2. Pulse el botón [F3 (SHFL)]

   Los parámetros de cuantificación shuffle se muestran en pantalla en la sección de la parte.



3. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta el “TIMING”.

4. Ajuste el grado al cual los tiempos débiles se acentúan utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC]. Un valor de ajuste de “50” indica que el ritmo no bota (equivalente a usar cuantificación grid). Generalmente, los valores alrededor del 60-66% producen un shuffle cómodo.

5. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hacia “TEMPLATE”.

6. Seleccione la nota que se está utilizando como referencia para la corrección utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

El patrón se reproducirá según las correcciones hechas en la operación de cuantificación de mezcla.

* ** La unidad de valor de la nota a la que la cuantificación ajustará la colocación rítmica se llama Resolución. La colocación rítmica se ajustará al intervalo rítmico más cercana al valor de nota que ha especificado aquí. Ajuste esto a la duración del valor de nota más pequeño que haya en este patrón.*

Gama:

TIMING: 0 – 100

TEMPLATE: ,

Dar Otro Carácter al Ritmo (Groove Quantize)

La Cuantificación Groove le permite seleccionar una plantilla mediante la cual la colocación rítmica de la reproducción y la velocidad se cuantificarán. Simplemente con seleccionar una plantilla diferente, puede proporcionar al patrón una variedad de diferentes caracteres rítmicos.

El MC-307 contiene 71 tipos diferentes de plantillas de cuantificación, cada uno de los cuales contiene un set distinto de colocación rítmica de la reproducción y de los datos de la velocidad (dinámica).

* *Las plantillas los tiene que utilizar con los compases en 4/4. No producirán el resultado esperado cuando se apliquen a otros tipos de compases.*

Procedimiento

1. En referencia a los pasos del 1-4 de la operación de Grid Quantize, abra la ventana de ajustes y seleccione la parte que quiere cuantificar. (p. 34).



2. Pulse [F4 (GRV)].
   Se muestran los parámetros de la cuantificación groove.
3. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta "TIMING".
4. Ajuste la fuerza de la corrección utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
5. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta "TMPL".
6. Seleccione una plantilla utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   Tiene disponibles setenta y un tipos, de diferentes categorías y ritmos. Consulte el apartado "Lista de Plantillas" para más información.
7. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo) para desplazar el cursor hacia "VELOCITY".
   Un valor "0" indica la reproducción según el original. Cuanto más cerca esté el valor del 100%, más cerca estará la velocidad de reproducción de la velocidad de la plantilla.

El patrón se reproduce de acuerdo con las correcciones hechas en la operación de la función Cuantificación Play.

Gama:

- TIMING: 0 - 100
- VELOCITY: 0 - 100
- TMPL: (Vea la siguiente página)



La función Cuantificación Play sólo corrige mensajes de nota. No corrige otros tipos de mensajes. Esto significa que si un patrón contiene mensajes (como pitch bend) que aplica cambios en tiempo real al sonido, los ajustes de cuantificación puede provocar que la sincronización de estos mensajes ya no concuerde con la sincronización de los mensajes de nota, con lo que la reproducción será incorrecta. Cuando aplique cuantificación, es mejor utilizar un patrón que no contenga mensajes que apliquen cambios en tiempo real al sonido.

Gama de ajustes:

Tipo Dance 16 tiempos

01: DANCE-NM-L.AC	dinámica baja / exacta
02: DANCE-NM-H.AC	dinámica alta / exacta
03: DANCE-NM-L.SW	swing suave / exacto
04: DANCE-NM-H.SW	swing fuerte / exacto
05: DANCE-HV-L.AC	dinámica retrasada / baja
06: DANCE-HV-H.AC	dinámica retrasada / alta
07: DANCE-HV-L.SW	swing retrasado / ligero
08: DANCE-HV-H.SW	swing retrasado / fuerte
09: DANCE-PS-L.AC	dinámica adelantada / baja
10: DANCE-PS-H.AC	dinámica adelantada / alta
11: DANCE-PS-L.SW	swing ligero / adelantado
12: DANCE-PS-H.SW	swing fuerte / adelantado

Tipo Fusión 16 tiempos

13: FUSON-NM-L.AC	dinámica baja / exacta
14: FUSON-NM-H.AC	dinámica alta / exacta
15: FUSON-NM-L.SW	swing suave / exacto
16: FUSON-NM-H.SW	swing fuerte / exacto
17: FUSON-HV-L.AC	dinámica retrasada / baja
18: FUSON-HV-H.AC	dinámica retrasada / alta
19: FUSON-HV-L.SW	swing retrasado / ligero
20: FUSON-HV-H.SW	swing retrasado / fuerte
21: FUSON-PS-L.AC	dinámica adelantada / baja
22: FUSON-PS-H.AC	dinámica adelantada / alta
23: FUSON-PS-L.SW	swing ligero / adelantado
24: FUSON-PS-H.SW	swing fuerte / adelantado

Tipo Reggae 16 tiempos

25: REGGE-NM-L.AC	dinámica baja / exacta
26: REGGE-NM-H.AC	dinámica alta / exacta
27: REGGE-NM-L.SW	swing suave / exacto
28: REGGE-NM-H.SW	swing fuerte / exacto
29: REGGE-HV-L.AC	dinámica retrasada / baja
30: REGGE-HV-H.AC	dinámica retrasada / alta
31: REGGE-HV-L.SW	swing retrasado / ligero
32: REGGE-HV-H.SW	swing retrasado / fuerte
33: REGGE-PS-L.AC	dinámica adelantada / baja
34: REGGE-PS-H.AC	dinámica adelantada / alta
35: REGGE-PS-L.SW	swing ligero / adelantado
36: REGGE-PS-H.SW	swing fuerte / adelantado

Tipo Pop 8 tiempos

37: POPS-NM-L.AC	dinámica baja / exacta
38: POPS-NM-H.AC	dinámica alta / exacta
39: POPS-NM-L.SW	swing suave / exacto
40: POPS-NM-H.SW	swing fuerte / exacto
41: POPS-HV-L.AC	dinámica retrasada / baja
42: POPS-HV-H.AC	dinámica retrasada / alta
43: POPS-HV-L.SW	swing retrasado / ligero
44: POPS-HV-H.SW	swing retrasado / fuerte
45: POPS-PS-L.AC	dinámica adelantada / baja
46: POPS-PS-H.AC	dinámica adelantada / alta
47: POPS-PS-L.SW	swing ligero / adelantado
48: POPS-PS-H.SW	swing fuerte / adelantado

Tipo Rhumba 8 tiempos

49: RHUMB-NM-L.AC	dinámica baja / exacta
50: RHUMB-NM-H.AC	dinámica alta / exacta
51: RHUMB-NM-L.SW	swing suave / exacto
52: RHUMB-NM-H.SW	swing fuerte / exacto
53: RHUMB-HV-L.AC	dinámica retrasada / baja
54: RHUMB-HV-H.AC	dinámica retrasada / alta
55: RHUMB-HV-L.SW	swing retrasado / ligero
56: RHUMB-HV-H.SW	swing retrasado / fuerte
57: RHUMB-PS-L.AC	dinámica adelantada / baja
58: RHUMB-PS-H.AC	dinámica adelantada / alta
59: RHUMB-PS-L.SW	swing ligero / adelantado
60: RHUMB-PS-H.SW	swing fuerte / adelantado

Otros

61: SAMBA 1	samba (pandero)
62: SAMBA 2	samba (surdo y timba)
63: AXE 1	axe (caixa)
64: AXE 2	axe (surdo)
65: SALSA 1	salsa (cascara)
66: SALSA 2	salsa (conga)
67: TRIPLETS	tresillos
68: QUITUPLETS	quintillos
69: SEXTUPLETS	sextillos
70: 7 AGAINST 2	siete contra dos
71: LAGGING TRI	tresillos retrasados

Recuperar Patrones desde los Pads de Teclado (Pattern Call)

Los pads de teclado se pueden utilizar como botones para seleccionar patrones además de utilizarse como teclas. Esta función se denomina Recuperación de Patrones.

Un set de 16 pads de teclado asociado con patrones es lo que se denomina un Set de Patrones y se pueden crear hasta 30 de dichos sets.

Utilizar la función de Recuperación de Patrones

Después de crear un set de patrón, registre los patrones en el set de patrón para utilizar.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
2. Con el botón [PTN CALL] pulsado, seleccione un PTN SET utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

* *Mientras se pulsa, se mostrará la pantalla “SYSTEM: PTN SET”.*

3. Pulse el pad al cual se ha asignado el patrón que desea.

Se muestra en pantalla el nombre.

* *Esta función se puede utilizar incluso durante la reproducción.*

Registrar un Set de Patrones

Antes de nada, asigne los patrones que quiere utilizar a los pads de teclado. Un grupo de 16 pads de teclado es lo que llamamos el set de patrones. Se pueden crear hasta 30 sets de patrones y puede seleccionar un set de patrón que sea adecuado según los contenidos que quiere reproducir.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
2. Seleccione el patrón que quiere asignar al pad utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
3. Mientras que mantiene pulsado el botón [PTN CALL], pulse el pad de teclado al cual quiere asignar el Patrón. La asignación se habrá realizado cuando se muestre en pantalla “COMPLETED”.

Guardar un Set de Patrones

Una vez creado y guardado un set de patrón, puede utilizarlo fácilmente otra vez simplemente recuperándolo.

Primero, consulte la sección anterior, “Registrar un set de patrón” para asignarle patrones.

Procedimiento

Seleccione un set de Patrones que quiera guardar.

1. Con el botón [PTN CALL] pulsado, seleccione un PTN SET utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   Haga que se muestre la pantalla de ajustes para los sets de patrón.
2. Pulse el botón [SYSTEM].
3. Pulse el botón [F3 (WR)].
4. Seleccione la pantalla con “6 PATTERN SET” utilizando los botones [CURSOR (arriba / abajo)].
5. Pulse el botón [F2 (PSET)].

* *Se muestra la pantalla de poner nombres a los patrones. (Los patrones cuyos números van antepuestos de un asterisco (*) son los que no se han guardado después de editarlos).*

6. Especifique los caracteres utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   Se pueden seleccionar los siguientes caracteres:
   Espacio, A-Z, a-z, 0-9,!, “, #, $,%, &,', (,), *, +, -,., / ,:,;, <, =, >,?, @, [, Y,], ^, _, `, |, y.
7. Después de que los caracteres se hayan especificado, pulse el botón [F4 (OK)].

Se mostrará en pantalla un mensaje “ARE YOU SURE?”.

8. Pulse el botón [F4 (EXEC)].

Se ejecuta la operación SAVE.

* *En el paso 6 de más arriba, se pueden especificar las mayúsculas y las minúsculas de las versiones de caja alta o de caja baja de los caracteres seleccionados con tan sólo pulsar los botones [CURSOR (arriba/abajo)].*

* *En el paso 6, los botones [F1] y [F2] pueden utilizarse de forma conveniente para editar el nombre.*

[F1 (INS)]: Pulse para insertar un carácter en la posición del cursor.

[F2 (DEL)]: Pulse para borrar el carácter de la posición del cursor.

Reproducir Frases desde los Pads de Teclado (RPS)

¿Qué es un RPS (Secuenciador de Frases en Tiempo real)?

Esta función le permite ejecutar inmediatamente los patrones asignados al pad de teclado. El Patrón puede ejecutarse continuamente tanto rato como tenga pulsado el pad de teclado.

Puede ejecutar diferentes frases simplemente con pulsar distintas notas. Como puede reproducir patrones RPS mientras que se está ejecutando un patrón, esta función es especialmente conveniente durante una actuación en vivo.

Por ejemplo, si un patrón de relleno de percusión utilizado por un patrón se ha asignado como RPS, puede reproducir otro patrón sin el relleno y después hacer sonar el relleno con tan sólo pulsar el pad de teclado.

Utilizar los Pads de Teclado para Hacer Sonar los Patrones

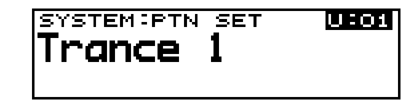
En el MC-307, las frases asignadas a cada uno de los 16 pads de teclado se presentan como un “set RPS”. Es libre para volver a asignar los contenidos de un set RPS y puede guardar 60 sets. Puede cambiar sets RPS incluso mientras se está reproduciendo un patrón. Consulte “Registrar Frases en Pads de Teclado” (p. 39).

Procedimiento

Primero, elija un set RPS.

1. Con el botón [RPS] pulsado, seleccione un set RPS utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

* *Mientras que se mantienen pulsado, se mostrará la pantalla “RPS SET SELECT”.*



2. Pulse el pad de teclado en el que desea registrar el patrón.
   El patrón se reproducirá.

* *Esta función se puede utilizar incluso durante la reproducción*

RPS Hold

Si mientras reproduce RPS pulsa el botón [HOLD] para que el indicador se ilumine, puede provocar que RPS continue ejecutando incluso después de que haya apartado el dedo del pad de teclado. Un RPS que se pulsa después de que el botón [HOLD] esté iluminado se detendrá cuando deje de apretar el pad de teclado con su dedo.

Si conecta un interruptor de pedal (opcional: DP-2, DP-6, PS-5U, etc.) y ajusta el parámetro de Sistema “Asignación de Pedal” a “HOLD””, el interruptor de pedal se podrá utilizar de la misma manera para mantener sonando el RPS. Consulte “Ajustar el pedal (PEDAL ASSIGN)” (p. 117).

Modificación del RPS

Al pulsar un pad de teclado para hacer sonar un RPS, puede accionar los controles de los parámetros de Patch para modificar el sonido del RPS. Si pulsa dos o más pads de teclado, puede modificar el sonido del último pad que ha pulsado.

Sincronización de la reproducción del RPS

Si utiliza RPS mientras que se está reproduciendo un patrón, la frase comenzará en sincronización con el ritmo del patrón. Cambiando el ajuste RPS TRIG QTZ, puede modificar la colocación que seguirá el RPS en su reproducción.

Consulte “Especificar la colocación rítmica para las reproducciones RPS (RPS TRGGER QTZ)” (p. 121).

Reproducción RPS simultánea Máxima

Incluso mientras que se está reproduciendo un patrón, el MC-307 puede reproducir hasta 8 frases simultáneamente. Sin embargo, si las frases con grandes cantidades de datos se reproducen de forma simultánea, la colocación rítmica puede retrasarse o las notas pueden verse interrumpidas. Si ocurriera esto, reduzca el número de frases que ejecuta a la vez.

* ** También se puede hacer sonar un RPS desde un teclado MIDI externo, así como desde los pads de teclado.*

Consulte “Especificar el canal que controlará RPS (RPS CTRL CH)” (p. 124).

Registrar Frases en Pads de Teclado

Las frases que se asignan a un set RPS se pueden volver a asignar cuando desee. Creerá conveniente asignar sus frases favoritas o las más usadas a un set RPS.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
   Seleccione el patrón que quiere asignar al pad utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
2. Todo el resto de partes que no sean la que se está ejecutando utilizando un RPS se enmudecerán con el botón MUTE.

A continuación, debemos seleccionar el set RPS al que asignaremos la frase.

3. Con el botón [RPS] pulsado, seleccione un set RPS utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Asigne patrones a los pads de teclado.

4. Mantenga pulsado el botón [RPS], y pulse el pad de teclado que desee para asignar un patrón.

Esto completará el pad de teclado y la asignación de patrón.

* *P:241-P:710 contiene patrones preparados especificamente para utilizar con RPS. Quizás creerá conveniente asignar frases de estos patrones para utilizarlos como relleno, o para otros usos.*

Precauciones que tiene que tener en cuenta cuando asigne un RPS

* *No es posible asignar frases de dos o más partes a un único pad de teclado. Debe enmudecer todo menos una de las partes, la que tenga la frase que desee, antes de asignarlo. Si cualquiera de las otras partes no se han enmudecido cuando realice su asignación, se mostrará en pantalla el mensaje “CANNOT ASSIGN”.*
* *Si después de asignar una frase de un patrón de usuario como RPS, modifica entonces los datos de reproducción del patrón que contiene esa frase, sea consciente de que cualquier cambio en la frase también se reflejará en la manera en como el RPS reproducirá esa frase. Por ejemplo, si borra los datos musicales del patrón que contiene la frase que ha asignado, no se producirá sonido alguno cuando quiera reproducir esa frase mediante el RPS.*
* *Incluso si asigna la frase de una parte que tiene un ajuste de “EXT” para su parámetro SEZ:OUTPUT ASSIGN (p. 23), los datos musicales de esa frase no se transmitirán desde MIDI OUT.*
* *Si usted asigna una frase desde un parte que utiliza M-FX, la reproducción RPS utilizará los ajustes M-FX del patrón que se haya seleccionado en ese momento. Esto significa que lo que escucha cuando el RPS reproduce quizás será diferente*

Capítulo 3

respecto a la frase original.

* *Si se ha asignado una frase de parte de percusión, los ajustes de Enmudecimiento de Percusión se ignorarán durante la reproducción RPS.*

* *Cada frase se reproduce mediante una parte RPS especial 1-16, que corresponde a cada pad de teclado, pero las frases asignadas desde una parte de percusión se reproducirán utilizando la parte de percusión del patrón seleccionado en ese momento. Por esta razón, en algunos casos puede sonar un set de percusión diferente al del patrón registrado. Si el patrón cambia para que se seleccione un set de percusión diferente, los sonidos del set de percusión que hará sonar el RPS también cambiarán.*

Ajustar una Parte para RPS

A diferencia de la reproducción de los patrones ordinarios, RPS se reproduce utilizando partes de RPS que están especialmente ajustadas para RPS. Los patrones asignados a los pads del [1] al [16] se utilizan para reproducir partes RPS de la [1] a la [16].

Los ajustes para estas partes RPS se pueden modificar.

* *Consulte las secciones siguientes para obtener descripciones sobre los parámetros respectivos.*

Procedimiento

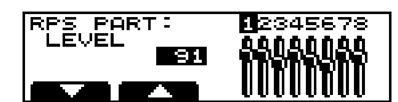
Haga que se muestre la pantalla de ajustes RPS.

1. Pulse el botón [SYSTEM].
2. Pulse el botón [F1 (SYS)].
3. Seleccione la pantalla con “6 RPS PART” utilizando los botones [CURSOR (arriba / abajo)].
4. Pulse el botón [F2 (RPS)].

Se mostrará la pantalla “RPS PART”.



(Ejemplo 1: pantalla LEVEL)



5. Pulse [F1 (▼)] o [F2 (▲)] para seleccionar la pantalla a editar.
6. Pulse un pad de teclado para seleccionar la parte RPS a editar.
7. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

PATCH (Patch de Parte RPS)

Seleccione el patch de la parte.

Gama:

- **Patches**

Preset	P: A001 - A128
	P: B001 - B128
	P: C001 - C128
	P: D001 - D128
	P: E001 - E128
	P: F001 - F128
	P: G001 - G032
Usuario	U: A001 - A128
	U: B001 - B128

- **Sets de Percusión**

Preset	P: A01 - P: A26
	P: B01 - P: B14
Usuario	U 01 - U 20

LEVEL (Nivel de la Parte RPS)

Ajusta el nivel del volumen de la parte.

Gama: 0-127.

PAN (Nivel de la Parte RPS)

Ajusta la ubicación de la parte.

Gama: L64-0-63R.

KEYSHIFT (Transposición de Tono de la Parte RPS)

Ajusta la transposición de la parte.

Gama:-12-0-+12

REV LEVEL (Nivel de Reverberación de la Parte RPS)

Ajusta la fuerza de la reverberación de la parte.

Gama: 0-127.

DLY LEVEL (Nivel de Delay de la Parte RPS)

Ajusta la fuerza de delay de la parte.

Gama: 0-127.

M-FX SW (Interruptor M-FX RPS)

Especifica si la función Multi-efecto la utilizará la parte.

Gama: OFF, ON, RHY.

* *Sólo pueden utilizar RHY las partes RPS que utilicen un set de percusión. Si una parte se ajusta a RHY, los efectos M-FX se aplican según los ajustes de los tones respectivos del set de percusión. Activar el M-FX para un parte de percusión provoca que la función se aplique a todos los tones.*

Guardar los Ajustes de un Set RPS

Una vez que se ha creado y se ha guardado el set RPS, puede utilizarlo siempre con tan sólo recuperarlo.

Primero, consulte la sección anterior “Registrar un set de patrón”, para asignarle patrones.

Procedimiento

Primero, seleccione un set RPS que quiera guardar (p. 38).

1. Con el botón [PTN CALL] pulsado, seleccione un RPS SET utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Haga que se muestre la pantalla de ajustes RPS.

2. Pulse el botón [SYSTEM].
3. Pulse el botón [F3 (WR)].
4. Seleccione la pantalla con “7 RPS SET” utilizando los botones [CURSOR (arriba / abajo)]
5. Pulse el botón [F3 (RPS)]
   Se mostrará la pantalla de sets RPS.

* *Los ajustes RPS cuyos números estén precedidos de un asterisco (*) son aquellos que no se han guardado después de la edición.*

6. Especifique los caracteres utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Están disponibles los siguientes caracteres.

Espacio, A-Z, a-z, 0-9! “# $% &' () * +, -. / :; < = >? @ [Y] ^ _ ` |

7. Después de haber especificado los caracteres, pulse el botón [F4 (OK)].
   Se mostrará en pantalla un mensaje “ARE YOU SURE?”
8. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
   La función SAVE se ejecutará.

* *En el paso 6 de más arriba, las versiones en mayúscula o en minúscula de los caracteres seleccionados se pueden especificar pulsando los botones [CURSOR (arriba/abajo)].*

* *En el paso 6, los botones [F1] y [F2] se pueden utilizar convenientemente para editar el nombre.*

[F1 (INS)]: Añade un carácter en la posición del cursor.

[F2 (DEL)]: Borra un carácter de la posición del cursor.

Capítulo 4 Ajustes de Efectos

Reverb

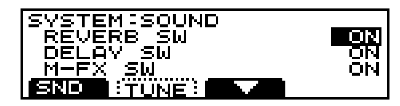
Reverb es un efecto que añade reverberación y ambiente al sonido, creando una impresión de profundidad espacial. Simula el sonido de la música que se ejecuta en un auditorio. Esta sección describe los ajustes para utilizar la función de reverberación.

Activar o desactivar la Reverb

Activa o desactiva la función de reverberación. Puede activar o desactivar dicha función en cualquier parte sin tener en cuenta otros ajustes especificados para esta función.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM].
   El menú Parámetro del Sistema se mostrará en pantalla.
2. Pulse [F1 (SYS)].
3. Pulse el botón [CURSOR (up)] para acceder a los elementos 1-4 de la pantalla.
4. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se mostrará la pantalla “SYSTEM:SOUND”.



5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hasta “REVERB SW”.
6. Ajuste en ON / OFF utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: ACTIVADO, DESACTIVADO



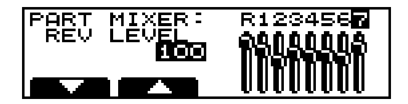
Hay un número de lugares en los que puede realizar ajustes que afecten al nivel de reverberación y a los interruptores relacionados. Si el efecto no funciona con los ajustes de arriba, compruebe si:

- El efecto no se aplica cuando el interruptor GRAB está en posición OFF si el MC-307 se ha ajustado para utilizar el interruptor GRAB. Para que el efecto siempre haga efecto, ponga el interruptor GRAB en ON. (p. 62).
- Después de confirmar que el valor ajustado para “REVERB: REVERB LEVEL” no es demasiado bajo, siga con el procedimiento para realizar el ajuste. (p. 43).
- Asegúrese de que el “Volumen de la Reverberación para Cada Parte” del siguiente elemento no tiene un ajuste demasiado bajo.

Ajustar el Volumen de la Reverberación para Cada Parte (Nivel de Reverberación de la Parte)

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
   Se mostrará la pantalla para ejecutar patrones.
2. Pulse el botón [F2 (STUP)].
   Se mostrará la pantalla del Menú Setup.
3. Pulse el botón [F1 (PART)].
4. Utilice los botones [F1 (Down)] y [F2 (Up)] para seleccionar la pantalla “PART MIXER: REV LEVEL”.



5. Pulse el botón [PART SELECT], el botón de la parte [R], del [1] al [7] para la parte que quiere ajustar.

* *En vez de esto, puede seleccionar la parte con los botones [CURSOR (derecha/izquierda).*

6. Ajuste un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: 0 – 127

Sobre el interruptor de Reverberación del Tone de Percusión

- consulte “Aplicar Multi-efectos para el Interruptor de Cada Parte (Parte M-F)” (p. 46).

Sobre el interruptor de nivel de Reverberación del Tone de Percusión

- consulte “SEND: REV SEND LEVEL” (p. 112).

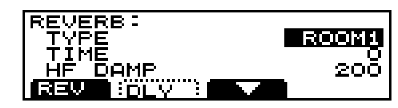
Realizar Ajustes Detallados

Define los ajustes para utilizar reverberación a un nivel específico.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
   Se mostrará la pantalla para ejecutar patrones.
2. Pulse el botón [F2 (STUP)].
   Se mostrará la pantalla del Menú Setup.
3. Pulse el botón [F2 (REV)].

4. Utilice los botones [F3 (Down)] y [F4 (Up)] para seleccionar la pantalla que contiene los siguientes parámetros que quiera ajustar.





5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hasta el parámetro que quiera ajustar.

6. Ajuste el parámetro utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Seleccionar el tipo (TYPE)

Ajustes disponibles:

- ROOM1:
  Reverberación con una corta caída y una alta densidad.
- ROOM2
  Reverberación con una corta caída y una baja densidad.
- STAGE1:
  Reverberación con reverberación prolongada.
- STAGE2:
  Reverberación con fuertes reflexiones rápidas.
- HALL 1:
  Reverberación de sonido transparente.
- HALL2
  Reverberación con sonido complejo

Ajustar la duración de la reverberación (TIME)

Puede ajustar el tiempo durante el cual va a continuar la reverberación.

Gama: 0–127

Ajustar el timbre de la reverb (HF DAMP)

Puede ajustar el tiempo durante el cual va a continuar la reverberación.

* *Al bajar este ajuste, hará que se corten más frecuencias altas, haciendo que la reverb sea más oscura. Si selecciona “BYPASS” no se cortan las frecuencias altas.*

Gama: 200–8000 (Hz), BYPASS

Ajustar el volumen general (de reverberación REVERB OUTPUT LEVEL)

Puede ajustar el volumen de reverberación general para las ocho partes (partes de percusión y partes de 1-7).

Gama: 0–127

Aplicar reverberación al sonido Multi-efectos (M-FX TO REV LEVEL)

Especifica el volumen de la reverberación que se aplicará al sonido Multi-efecto.

Aplica reverberación igualmente a cada una de las partes con el ajuste Multi-efecto en ON sin tener en cuenta el Nivel de Reverberación de la Parte de cada parte.

Gama: 0–127

* *Este ajuste no tiene ningún efecto en una parte con el interruptor de Multi-efectos (consulte “Aplicar Multi-efectos para Cada Parte (Interruptor M-FX de la Parte)” (p. 46) desconectado.*



PRECAUCIÓN a la hora de aplicar Reverberación para cada tone de Percusión.

* *Cuando el ajuste “PART MIXER: M-FX SW” de la Parte de Percusión (p. 22) esté ajustado a “ON” o “OFF”, subiendo el ajuste de PART MIXER: REVERB LEVEL aplica reverberación a cada Parte de Percusión. Cuando lo ajusta a “RHY”, la reverberación se aplica según los ajustes del nivel de reverberación para cada Tone de Percusión por separado.*

* ** Cuando utiliza ajustes de reverberación para cada Tone de Percusión de forma individual, asegúrese de que no ha ajustado ningún valor de ajustes demasiado bajo. Si el valor está ajustado demasiado bajo, no se podrá escuchar ninguna reverberación, incluso cuando el nivel de reverberación de la Parte de Percusión aumente. Consulte “SEND: REV SEND LEVEL” (p. 112).*

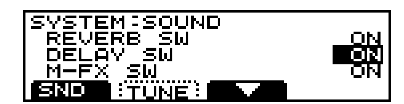
Delay (añade eco al sonido)

El Delay es un efecto que añade eco al sonido. Es efectivo cuando se aplica a frases de solo o a frases muy rítmicas. Aquí le explicamos de qué manera debe ajustar el efecto Delay.

Activar/Desactivar el Delay

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM].
   Se mostrará la pantalla de Menú de Parámetros del Sistema.
2. Pulse el botón [F1 (SYS)].
3. Pulse el botón [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla a los elementos del 1 al 4.
4. Pulse el botón [F1 (SND)]
   Se mostrará la pantalla ”SYSTEM: SOUND”.



5. Desplace el cursor hasta “DELAY SW”.
6. Ajuste en ON / OFF utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama:ACTIVADO, DESACTIVADO



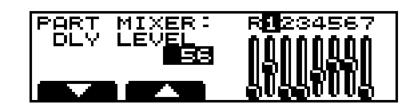
Hay un número de lugares en los que puede realizar ajustes que afecten al nivel de reverberación y a los interruptores relacionados. Si el efecto no funciona con los ajustes de arriba, compruebe si:

- - El efecto no se aplica cuando el interruptor GRAB está en posición OFF si el MC-307 se ha ajustado para utilizar el interruptor GRAB. Para que el efecto siempre haga efecto, ponga el interruptor GRAB en ON. (p. 62).
- - Después de confirmar que el valor ajustado para “DELAY: DELAY LEVEL” no es demasiado bajo, siga con el procedimiento para realizar el ajuste. (p. 44).
- - Asegúrese de que el “Volumen del DELAY para Cada Parte” del siguiente elemento no tiene un ajuste demasiado bajo.

Ajustar el Volumen de Delay para Cada Parte (Part Delay Level)

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
   Se mostrará la pantalla para ejecutar patrones.
2. Pulse el botón [F2 (STUP)].
   Se mostrará la pantalla del Menú Setup.
3. Pulse el botón [F3 (PART)].
4. Utilice [F1 (▼)] y [F2 (▲)] para seleccionar la pantalla “PART MIXER: DLY LEVEL”.



5. Pulse el botón [PART SELECT], el botón de la parte [R], del [1] al [7] para la parte que quiere ajustar.

* *En vez de esto, puede seleccionar la parte con los botones [CURSOR (derecha/izquierda).*

6. Ajuste un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

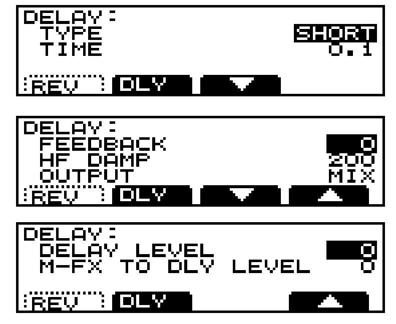
Gama: 0–127

Making Detailed Settings

Defines the settings for using Delay at a specific level.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
   Se mostrará la pantalla para ejecutar patrones.
2. Pulse el botón [F2 (STUP)].
   Se mostrará la pantalla del Menú Setup.
3. Pulse el botón [F3 (DLY)].
4. Utilice [F3 (▼)] y [F4 (▲)] para seleccionar la pantalla que contenga los parámetros siguientes.



5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hasta el parámetro que quiera ajustar.

6. Ajuste el parámetro utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Seleccionar el tipo (TYPE)

Ajustes disponibles:

- - SHORT: Un delay que repite en intervalos cortos.
- - LONG: Un delay que repite en intervalos largos. Puede sincronizar también el espacio de las repeticiones a las BPM del patrón.

Ajustar el intervalo de delay (TIME)

Ajusta el tiempo que pasa desde que se escucha el sonido original hasta que se escucha el sonido de delay (el intervalo entre repeticiones).

Gama:

TIEMPO:

- - Cuando “TYPE” es corto: 0.1-275
- - Cuando “TYPE” es largo:
  200–1000, 𝅘𝅥𝅯 ♪3 𝅘𝅥𝅯. ♪ ♩3 ♪. ♩ 𝅗𝅥3 ♩. 𝅗𝅥

* *En el MC-307, no es posible ajustar un tiempo de delay mayor de 1000ms (1 segundo). Cuando el tiempo de delay está sincronizado con las BPM, seleccionar un valor de nota que provocaría que el tiempo de delay excediera 1000ms provocaría que el tiempo de delay se redujera a la mitad, y el sonido de delay se escucharía a la mitad del intervalo especificado. Además, si la mitad de la duración excediera los 1000ms, el tiempo de delay se reduciría a un cuarto de su longitud.*

Ajustar el número de repeticiones (FEEDBACK)

Ajusta la cantidad de sonido de delay que se tiene que repetir, como proporción del sonido original.

Gama: 0– +98 (%)

Ajustar el timbre del delay (HF DAMP)

Especifica la frecuencia a la que serán cortadas las porciones de frecuencias altas de la reverberación. Disminuir este ajuste provocará que la mayoría del contenido de la frecuencia más alta se corte, haciendo así que la reverberación sea menos pronunciada. Si este “BYPASS” se selecciona, la gama de frecuencias altas no se cortará.

Gama: 200–8000 (Hz), BYPASS

Ajustar el destino de salida para los sonidos post-reverberación (OUTPUT)

Le permite seleccionar un destino para el sonido después de que la reverberación se haya aplicado. Seleccionar LINE conduce el sonido hacia los jacks OUTPUT del panel posterior; seleccionar REV, lo hace hacia la Reverb; y seleccionando LINE + REV el sonido sale por los jacks OUTPUT y por la Reverb.

Gama: LINE, REV, LINE+REV

Ajustar el volumen general de delay (DELAY OUTPUT LEVEL)

Ajusta el volumen del sonido de delay para las ocho partes (la parte de percusión y las partes de la 1-7).

Gama: 0–127

Aplicar delay al sonido Multi-efecto (M-FX TO DLY LEVEL)

Aplica el Delay de la misma forma a cada una de las partes con ajuste Multi-efectos en ON sin tener en cuenta el Nivel de Delay de cada Parte.

Gama: 0–127

* *Este ajuste no tiene ningún efecto sobre una parte con el interruptor Multi-efectos (consulte “Aplicar Multi-efectos para Cada Parte (Interruptor M-FX de la Parte)” (p. 46) desactivado)*



Cuando el ajuste “PART MIXER: M-FX SW” de la parte de Percusión está en “ON” o “OFF”, aumentando el Nivel de Reverberación de la Parte aplicará reverberación a todos los tones de percusión de la misma manera. Si una parte está ajustada a RHY, los efectos de reverberación se aplican según los ajustes de nivel de reverberación de los respectivos tones.
Cuando utilice ajustes de reverberación para cada Tone de Percusión, asegúrese de que ningún valor está ajustado demasiado bajo. (consulte “SEND: REV SEND LEVEL” (p. 112))

Capítulo 4

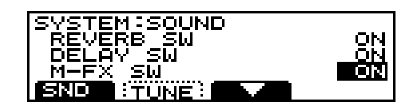
Multi-efectos (M-FX)

Multi-efectos está dotado de 25 Tipos de Efectos diferentes, cada uno de los cuales le permite un efecto diferente. A continuación le explicamos cómo debe introducir los ajustes relacionados con M-FX.

Activar o desactivar el Multi-efectos

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM].
   Se muestra la pantalla System Parameter Menu.
2. Pulse [F1 (SYS)].
3. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a los ítemes 1-–4.
4. Pulse [F1 (SND)].
5. Utilice [F3 (▼)] y [F4 (▲)] para seleccionar la pantalla siguiente.



6. Desplace el cursor hasta “M-FX SW”.
7. Ajuste en ON / OFF utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
8. Seleccione la parte sobre la que quiera aplicar Multi-efectos. Para información sobre cómo hacerlo, consulte la siguiente sección, “Aplicar Multi-efectos para Cada Parte (Interruptor M-FX de Parte).”

Gama: ACTIVADO, DESACTIVADO



Hay un número de lugares en los que puede realizar ajustes que afecten al nivel M-FX y a los interruptores relacionados. Si el efecto no funciona con los ajustes de arriba, compruebe si:

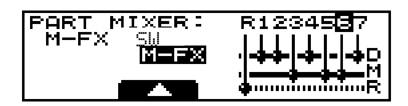
- - Si el ajuste M-FX OUTPUT LEVEL es bajo (p. 48-61), el sonido del set de percusión / de patch al cual se le aplica M-FX no sonará.
- - El efecto no se aplica cuando el interruptor GRAB está en posición OFF si el MC-307 se ha ajustado para utilizar el interruptor GRAB (p. 34). Para que el efecto siempre haga efecto, ponga el interruptor GRAB en ON.
- - Asegúrese de que el “Volumen del DELAY para Cada Parte” del siguiente elemento no tiene un ajuste demasiado bajo.

Aplicar Multi-efectos a Cada Parte (Part M-FX Switch)

Especifica si el interruptor esta conectado o desconectado para cada parte.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
   Se muestra la pantalla que permite reproducir patrones.
2. Pulse [F2 (STUP].
3. Pulse [F1 (PART)].
4. Utilice[F1 (▼)] y [F2 (▲)] para seleccionar la pantalla “PART MIXER: M-FX SW”.



5. Pulse el botón [PART SELECT], el botón de la parte [R], del [1] al [7] para la parte que quiere ajustar.

* *En vez de esto, puede seleccionar la parte con los botones [CURSOR (derecha/izquierda).*

6. Ajuste un parámetro utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama:

- - OFF: Desconecta el efecto Multi-efectos.
- - ON: Conecta el efecto Multi-efectos.
- - RHY: Especifica esto para aplicar Multi-efectos a cada tone de percusión. Puede seleccionar RHY sólo para las partes de percusión.



Para conectar o desconectar el M-FX para tones de percusión individuales, (consulte “SEND: M-FX SW” (p. 112)).

Seleccionar el Tipo Multi-efectos

Procedimiento

1. Pulse [PTN].

   Se muestra la pantalla que permite reproducir patrones.

2. Pulse [F2 (STUP].

3. Pulse [F4 (M-FX)].

   Se muestra la pantalla que permite seleccionar los distintos tipos de Multi-efectos.



4. Seleccione el tipo de Multi-efecto utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].

5. Después de la selección, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla para ejecutar patrones

Ajustes disponibles:

Nª	Tipo M-FX	Description
1	4BAND EQ	modifica el timbre
2	SPECTRUM	añade carácter al sonido
3	ENHANCER	añade transparencia al sonido
4	OVERDRIVE	distorsiona el sonido levemente
5	DISTORTION	distorsiona el sonido de forma severa
6	LO-FI	simula un sonido de baja fidelidad
7	NOISE	añade varios tipos de ruido
8	RADIO TUNING	simula una radio
9	PHONOGRAPH	simula un viejo tocadiscos
10	COMPRESSOR	dota al nivel de volumen de mayor consistencia
11	LIMITER	suaviza irregularidades de sonido
12	SLICER	aplica cortes sucesivos al sonido
13	TREMOLO	cambios cíclicos en el volumen
14	PHASER	modula el sonido
15	CHORUS	añade amplitud y profundidad al sonido
16	SPACE-D	añade profundidad transparente
17	TETRA CHORUS	capas de sonidos de coro para añadir amplitud
18	FLANGER	añade resonancia metálica al sonido
19	STEP FLANGER	añade resonancia metálica al sonido mientras cambia la afinación por pasos
20	SHORT DELAY	añade eco al sonido
21	AUTO PAN	mueve automáticamente la ubicación estéreo
22	FB PITCH SHIFTER	desplaza la afinación con regeneración
23	REVERB	añade reverberación
24	GATE REVERB	corta de forma limpia la reverberación
25	ISOLATOR	corta una gama específica

Definir Parámetros Detalladamente

Define los ajustes Multi-efectos y sus parámetros en detalle.

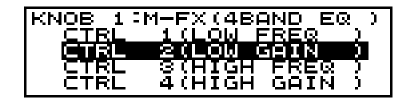
Procedimiento

El siguiente procedimiento es común a todo los Multi-efectos. Consulte de la página 48 a la 61 para tener más detalles sobre los parámetros.

1. Pulse [PTN].
   Se mostrará la pantalla para ejecutar patrones.
2. Pulse el botón [F2 (STUP)].
   Se mostrará la pantalla del Menú Setup.
3. Pulse el botón [F4 (M-FX)].
4. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el tipo de Multi-efectos.
5. Pulse el botón [F4 (PRM)].
   Se mostrará la pantalla para ejecutar patrones.
6. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hasta el parámetro que quiera ajustar.
7. Ajuste el parámetro utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

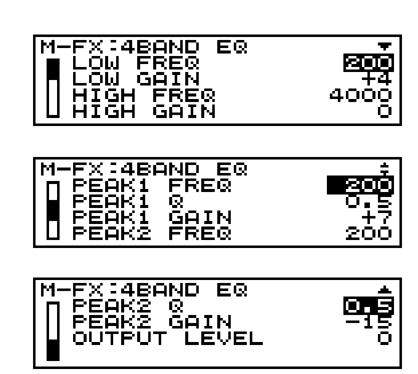
MEMO

La información como [CTRL1] impresa a la derecha de cada nombre de parámetro en la siguiente explicación son los nombres de los ajustes utilizados cuando utiliza los controles asignables (p. 289) para hacer funcionar estos parámetros. Por ejemplo, si está utilizando “4 band EQ” y desea utilizar los controles asignables para hacer funcionar “LOW GAIN”, asigne “CTRL 2" al control.



1. Ecualizador de 4 Bandas (modifica el timbre)

Es un ecualizador estéreo de 4 bandas (alta, media x 2, baja).



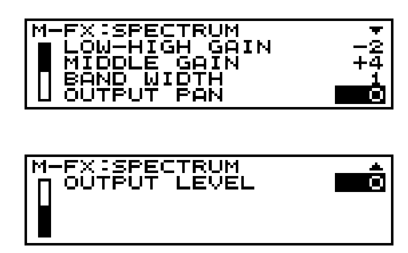
Ajustes Disponibles:

- LOW FREQ (Frecuencia LOW) [CTRL 1]
  Determina la gama de frecuencias bajas.
  Gama: 200, 400 (Hz)
- LOW GAIN [CTRL 2]
  Ajusta el volumen de la gama de frecuencias bajas.
  Gama: 15- +15
- HI FREQ (Frecuencia ALTA) [CTRL 3]
  Determina la gama de frecuencias altas.
  Gama: 4000, 8000 (Hz)
- HI GAIN [CTRL 4]
  Ajusta el volumen de la gama de frecuencias altas
  Gama: 15- +15
- PEAK1 FREQ (Frecuencia de Picos 1) [CTRL 5]
  Determina la frecuencia de la gama media 1.
  Gama: 200-8000 (Hz)
- PEAK1 Q (Picos 1Q) [CTRL 6]
  Especifica la anchura de la gama de frecuencias afectadas por la gama media 1.
  Gama: 0,5-8,0
  A medida que este ajuste aumenta, el área que se ve afectada se hace más estrecha.
- PEAK1 GAIN (Ganancia de picos 1) [CTRL 7]
  Ajusta el volumen de la gama media 1.
  Gama: -15-+15
- PEAK2 FREQ (Frecuencia de picos 2) [CTRL 8]
  Determina la frecuencia de la gama media 2.
  Gama: 200-8000 (Hz)
- PEAK2 Q (Frecuencia de picos 2) [CTRL 9]
  Especifica la anchura de la gama de frecuencias afectadas por la gama media 2.
  Gama: 0,5-0,8
  A medida que este ajuste aumenta, la zona afectada se hará más estrecha.
- PEAK2 GAIN (GAIN de picos 2) [CTRL 10]
  Ajusta el volumen de la gama media 2.
  Gama: -15-+15
- - OUTPUT LEVEL [CTRL 11]

Ajusta el nivel de salida del ecualizador de 4 bandas.
Gama: 0-127

2. Spectrum (Añade Carácter al Sonido)

Es un tipo de filtro que modifica el carácter tonal realzando o cortando frecuencias específicas. Es similar a un ecualizador, pero cuando desea añadir carácter al sonido, el efecto Spectrum produce unos resultados más distinguidos.



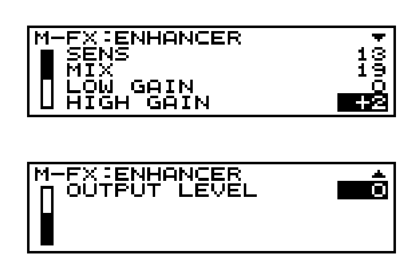
Ajustes Disponibles:

- LOW-HI GAIN [CTRL 1]
  Especifica el cambio de volumen a 500 Hz y 8000 Hz.
  Gama: -15- +15
- MIDDLE GAIN [CTRL 2]
  Especifica el cambio de volumen a 1250 Hz.
  Gama: -15- +15
- BAND WIDTH [CTRL 3]
  Especifica la anchura de las bandas a las que se ajustará el volumen
  Gama: 1-5
- OUTPUT PAN [CTRL 4]
  Especifica la panoramización del sonido que se produce por el efecto Spectrum.
  Gama: L64-63R.
- OUTPUT LEVEL [CTRL 5]
  Especifica el volumen de salida del efecto Spectrum.
  Gama: 0-127

3. Enhancer (Añade Brillo al Sonido)

Controlando los armónicos de la gama de frecuencias altas, este efecto añade brillo al sonido, dándole más definición.

Utilice este efecto cuando quiera realizar un sonido específico que se desmarque del resto, o para dotarlo de mayor definición

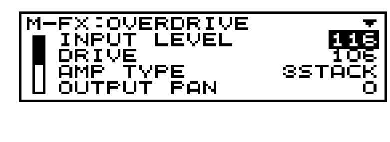


Ajustes Disponibles:

- SENS (Sensibilidad) [CTRL 1]
  Ajusta la profundidad del efecto enhancer
  Gama: 0-127
- MIX (Nivel de Mezcla) [CTRL 2]
  Determina la proporción a la cual los armónicos generados por el enhancer se mezclarán con el sonido original.
  Gama: 0-127
- LOW GAIN [CTRL 3]
  Ajusta el volumen de la gama de frecuencias bajas.
  Gama: 15- +15
- HI GAIN [CTRL 4]
  Ajusta el volumen de la gama de frecuencias altas
  Gama: 15- +15
- OUTPUT LEVEL [CTRL 5]
  Especifica el volumen de salida del efecto Enhancer.
  Gama: 0-127

4. Overdrive (Distorsionar el Sonido Levemente)

Simula la distorsión leve que se produce cuando aumenta la ganancia de un amplificador a válvulas. El efecto también contiene un simulador de amplificador, y produce la distorsión natural que crean los sonidos interpretados con amplificador de guitarra. Es útil para utilizarlo con los sonidos de guitarra y con los de bajos sintetizados.



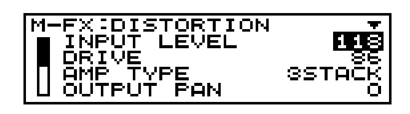


Ajustes Disponibles:

- INPUT LEVEL [CTRL 1]
  Ajusta el nivel de entrada de señal
  Gama: 0-127
- DRIVE [CTRL 2]
  Ajusta la profundidad de distorsión. También afecta al volumen.
  Gama: 0-127
- AMP TYPE [CTRL 3]
  Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.
  Gama
  SMALL: amplificador pequeño
  BUILTIN: amplificador de fábrica
  2STACK: amplificador stack doble de grandes dimensiones
  3STACK: amplificador stack triple de grandes dimensiones
- OUTPUT PAN [CTRL 4]
  Especifica la ubicación estéreo del sonido que sale del efecto Overdrive.
  Gama: L64-63R
- OUTPUT LEVEL [CTRL 5]
  Especifica el volumen de salida del efecto Overdrive.
  Gama: 0-127

5. Distortion (Distorsionar el Sonido Severamente)

Este efecto produce una distorsión más fuerte que el efecto Overdrive. También cuenta con un simulador de amplificador y produce el sonido natural de un amplificador de guitarra.



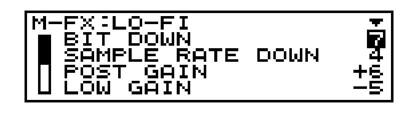


Ajustes Disponibles:

- INPUT LEVEL [CTRL 1]
  Ajusta el nivel de entrada de señal
  Gama: 0-127
- DRIVE [CTRL 2]
  Ajusta la profundidad de distorsión. También afecta al volumen.
  Gama: 0-127
- AMP TYPE [CTRL 3]
  Determina el tipo de amplificador de guitarra.
  Gama
  SMALL: amplificador pequeño
  BUILTIN: amplificador de fábrica
  2STACK: un stack doble de grandes dimensiones
  3STACK: un stack triple de grandes dimensiones
- OUTPUT PAN [CTRL 4]
  Especifica la ubicación estéreo del sonido que sale del efecto Distorsión.
  Gama: L64-63R
- OUTPUT LEVEL [CTRL 5]
  Especifica el volumen de salida del efecto Distorsión.
  Gama: 0-127

6. Lo-Fi (Simula un Sonido de “Baja Fidelidad”)

Este efecto baja intencionadamente la calidad de audio para simular un sonido de Baja Fidelidad. Es particularmente efectivo con la percusión.



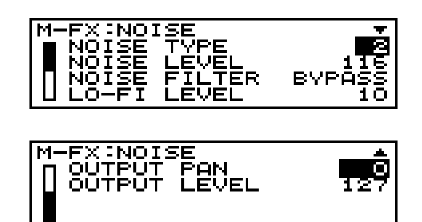


Ajustes Disponibles:

- BIT DOWN [CTRL 1]
  Este ajuste reduce la calidad de audio
  Gama: 0-7
  La calidad de audio será peor a medida que este ajuste aumente.
- SAMPLE RATE DOWN [CTRL 2]
  Hace más aguda la señal de salida.
  Gama: 32, 16, 8, 4
- POST GAIN [CTRL 3]
  Ajusta la señal de salida
  Gama: 0, +6, +12, +18
- LOW GAIN [CTRL 4]
  Ajusta el realce o el corte que se aplica a la gama de frecuencias bajas.
  Gama: -15-+15
- HI GAIN [CTRL 5]
  Ajusta el realce o el corte que se aplica a la gama de frecuencias altas.
  Gama: -15- +15
- OUTPUT [CTRL 6]
  Especifica de qué manera sale el sonido.
  Gama: MONO, STEREO
  Con un ajuste de “MONO”, el sonido de salida será monoaural.
- OUTPUT LEVEL [CTRL 7]
  Especifica el volumen de salida des efecto de Baja Fidelidad.
  Gama: 0-127

7. Noise Generator (Añade Varios Tipos de Ruido)

Además del efecto de Baja Fidelidad, este efecto también genera diversos tipos de ruido como por ejemplo, zumbido, ruido de rosa y ruido de disco.



Ajustes Disponibles:

- NOISE TYPE [CTRL 1]
  Determina el tipo de ruido(s) que se generará.
  Gama: 1-18
- NOISE LEVEL [CTRL 2]
  Especifica el volumen del ruido
  Gama: 0-127
- NOISE FILTER [CTRL 3]
  Ajusta el timbre del ruido.
  Gama: 200-8000 (Hz), BYPASS
  Si no desea filtrar el ruido, seleccione “BYPASS”.
- LO-FI LEVEL [CTRL 4]
  Aumentando este ajuste hará menos pulido el sonido original
  Gama: 0-127
- OUTPUT PAN [CTRL 5]
  Especifica la ubicación estéreo de la salida de sonido desde el Generador de Ruido.
  Gama: L64-63R
- OUTPUT LEVEL [CTRL 6]
  Especifica el volumen de salida del efecto Generador de Ruido.
  Gama: 0-127

Tabla de tipos de ruido

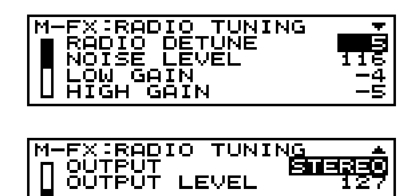
	Zumbido (50Hz)	Zumbido (60Hz)	Rosa	Disco EP	Disco LP	RND Disco
1						O
2			O			
3					O	O
4			O		O	O
5				O		O
6			O	O		O
7	O					
8	O		O			
9	O				O	O
10	O		O		O	O
11	O			O		O
12	O		O	O		O
13		O				
14		O	O			
15		O			O	O
16		O	O		O	O
17		O		O		O
18		O	O	O		O

Para cada ajuste, se generarán los tipos de ruido marcados con una “O”.

- Hum (50 Hz): ruido zumbido (50Hz)
- Hum (60 Hz): ruido zumbido (60 Hz)
- Pink: ruido rosa
- Disco EP: ruido de disco (45 RPM)
- Disco LP: ruido de disco (33 RPM)
- Disco RND: ruido de disco generado aleatoriamente

8. Radio Tuning (Simula una Radio que se está Sintonizando)

Este efecto simula el sonido de una radio que está siendo sintonizada.



Ajustes Disponibles:

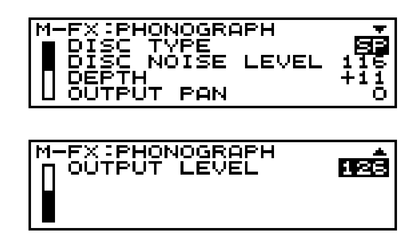
- RADIO DETUNE [CTRL 1]
  Especifica la frecuencia a la que se sintoniza.
  Gama: 0-127
- NOISE LEVEL [CTRL 2]
  Especifica el volumen del ruido de sintonización
  Gama: 0-127
- LOW GAIN [CTRL 3]
  Ajusta el realce o el corte que se aplica a la gama de frecuencias bajas.
  Gama: -15-+15
- HI GAIN [CTRL 4]
  Ajusta el realce o el corte que se aplica a la gama de frecuencias altas.
  Gama: -15- +15
- OUTPUT [CTRL 5]
  Especifica de qué manera sale el sonido.
  Gama: MONO, STEREO
  Con un ajuste de “MONO”, el sonido de salida será monoaural.
- OUTPUT LEVEL [CTRL 6]
  Especifica el volumen de salida del efecto de Sintonización de Radio.
  Gama: 0-1277



Cuando asigne el parámetro “RADIO DETUNE” al control Asignable (p. 29) y lo controle, el Mc-307 simulará con éxito la sintonización de radio.

9. Phonograph (Simula una Vieja Grabación)

Este efecto oscurece el timbre y añade ruido de disco para simular el sonido de la música ejecutada por un viejo gramófono.

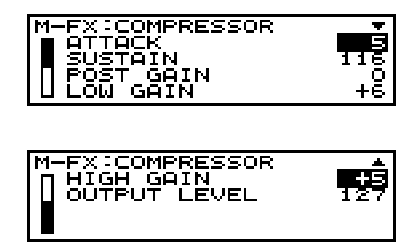


Ajustes Disponibles:

- DISC TYPE [CTRL 1]
  Determina el tipo de ruido de disco
  Gama:
  LP: grabación de 33 RPM
  EP: grabación de 45 RPM
  SP: grabación de 78 RPM
- DISC NOISE LEVEL [CTRL 2]
  Especifica el volumen del ruido del disco
  Gama: 0-127
- DEPTH [CTRL 3]
  Ajusta el tone. Gama: 0- +20
  A medida que aumenta este valor, la gama alta y la baja se cortarán, y la gama media se enfatizará.
- OUTPUT PAN [CTRL 4]
  Especifica la ubicación estéreo de la salida del efecto Gramófono
  Gama: L64-63R
- OUTPUT LEVEL [CTRL 5]
  Especifica el volumen de salida del efecto Gramófono.
  Gama: 0-127

10. Compressor (Hace más consistente el Nivel de Volumen)

Este efecto suprimir los niveles de volumen altos y los niveles de volumen ligeramente realzados, haciendo que el volumen sea más consistente.

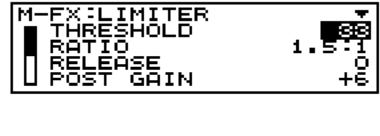


Ajustes Disponibles:

- ATTACK [CTRL 1]
  Especifica la duración del ataque cuando entra el sonido.
  Gama: 0-127
- SUSTAIN [CTRL 2]
  Especifica el tiempo durante el cual los sonidos de nivel bajo se realzarán para llegar al volumen especificado.
  Gama: 0-127
- POST GAIN [CTRL 3]
  Ajusta la señal de salida.
  Gama: 0, +6, +12, +18
- LOW GAIN [CTRL 4]
  Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias bajas.
  Gama: -15- +15
- HI GAIN [CTRL 5]
  Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias altas.
  Gama: -15- +15
- OUTPUT LEVEL [CTRL 6]
  Especifica el volumen de salida del efecto de Compresor
  Gama: 0-127

11. Limiter (Quitar las Irregularidades del Volumen)

Este efecto comprime el sonido cuando excede un nivel de volumen específico, previniendo así una posible distorsión.



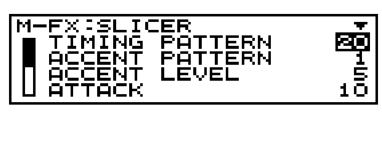


Ajustes Disponibles:

- THRESHOLD (Nivel de Umbral) [CTRL 1]
  Especifica el nivel de volumen en el que empezará la compresión.
  Gama: 0-127
- RATIO (Ratio de Compresión) [CTRL 2]
  Especifica la ratio de compresión
  Gama: 1,5:1, 2:1, 4:1, 100:1
- RELEASE [CTRL 3]
  Especifica el tiempo desde donde el volumen desciende por debajo del Nivel de Umbral hasta que la compresión no se aplica más.
  Gama: 0-127
- POST GAIN [CTRL 4]
  Ajusta la señal de salida.
  Gama: 0, +6, +12, +18
- OUTPUT PAN [CTRL 5]
  Especifica la ubicación estéreo de la salida desde el efecto Limitador
  Gama: L64-63R
- OUTPUT LEVEL [CTRL 6]
  Especifica el volumen de salida del efecto Limitador.
  Gama: 0-127

12. Slicer (Aplica Cortes Sucesivos al Sonido)

Aplicando cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que parece que se está ejecutando como una frase de fondo. Es especialmente efectivo cuando se aplica a sonidos de tipo sustain.



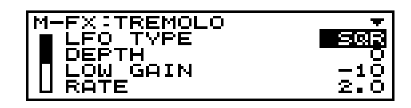


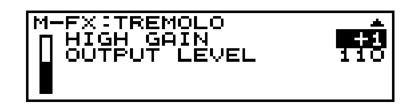
Ajustes Disponibles:

- TIMING PATTERN [CTRL 1]
  Selecciona un patrón para especificar la colocación rítmica en la que el sonido se cortará.
  Gama: 34 tipos
- ACCENT PATTERN [CTRL 3]
  Especifica la ubicación de los acentos.
  Gama: 16 tipos
- ACCENT LEVEL [CTRL 4]
  Ajusta el volumen de los acentos
  Gama: 0-127
  A medida que este ajuste aumenta, el acento será más pronunciado.
- ATTACK [CTRL 5]
  Ajusta la velocidad de ataque del sonido.
  Gama: 1-10
  A medida que este ajuste aumenta, el ataque se hace más rápido.
- OUTPUT LEVEL [CTRL 6]
  Ajusta el volumen de salida del efecto Slicer.
  Gama: 0-127
- RATE [CTRL 2]
  Determina la unidad de: ♩ ♩ 𝅝

13. Tremolo (Cambios Cíclicos en el Volumen)

Este efecto modula cíclicamente el volumen para crear tremolo.





Ajustes Disponibles:

- LFO TYPE [CTRL 1]
  Determina la forma de onda que se utilizará para modular el sonido.
  Gama: TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
- DEPTH [CTRL 2]
  Especifica la profundidad de modulación.
  Gama: 0-127
- LOW GAIN [CTRL 3]
  Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias bajas.
  Gama: 0-127
- RATE [CTRL 4]
  Especifica la frecuencia de la modulación.
  Gama: 0,1-10,0, 2
  ♬3 ♬. ♪ ♩3 ♪. ♩ 𝅗𝅥3 ♩. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝
  MES 3MES 4MES 8MES 16MES

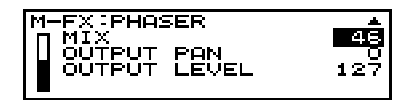
* *Si el valor de una nota o la duración se selecciona como el valor de su parámetro, la Frecuencia se sincronizará con las BPM del patrón a intervalos del valor de la nota o la duración especificada.*

- HI GAIN [CTRL 5]
  Ajusta el realce o el corte de la gama de frecuencias altas.
  Gama: -15- +15
- OUTPUT LEVEL [CTRL 6]
  Especifica el volumen de salida del efecto Tremolo.
  Gama: 0-127.

14. Phaser (Modula el Sonido)

Añadiendo un sonido de desplazamiento de fase al sonido original, este efecto modula el sonido para añadir profundidad al sonido y una sensación de rotación





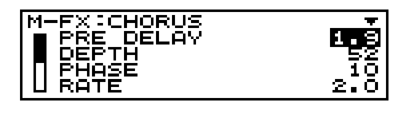
Ajustes Disponibles:

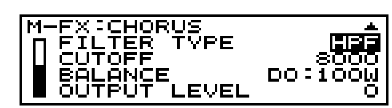
- MANUAL [CTRL 1]
  Especifica la frecuencia central a la que el sonido modulará.
  Gama: 100-8000 (Hz)
- DEPTH [CTRL 2]
  Especifica la profundidad de modulación
  Gama: 0-127
- RESONANCE [CTRL 3]
  Este ajuste enfatiza la gama de frecuencia en la proximidad de la frecuencia central.
  Gama: 0-127
- RATE [CTRL 4]
  Especifica la frecuencia de modulación. Si un valor de nota o de duración se selecciona como valor de este parámetro, la Frecuencia sincronizará con las BPM del patrón en intervalos del valor o la duración de la nota especificada.
  Gama: 0,1-10,0,
  ♬3 ♬. ♪ ♩3 ♪. ♩ 𝅗𝅥3 ♩. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

- MIX (Nivel de Mezcla) [CTRL 4]
  Ajusta la proporción del sonido original que se combinará con el sonido phase-shifted.
- OUTPUT PAN [CTRL 5]
  Especifica la ubicación estéreo de la salida desde el efecto Phaser.
  Gama: L64-63R
- OUTPUT LEVEL [CTRL 6]
  Especifica el volumen de salida del efecto Phaser.
  Gama: 0-127

15. Chorus (Añadir Espaciosidad y Profundidad al Sonido)

Este efecto crea la impresión de que hay múltiples fuentes de sonido que funcionan al unísono (efecto de Chorus), proporcionando espaciosidad y profundidad al sonido.





Ajustes Disponibles:

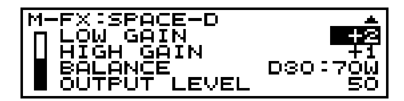
- PRE DELAY (Intervalo de Pre Delay) [CTRL 1]
  Especifica el intervalo de tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido de chorus.
  Gama: 0,0-100
- DEPTH [CTRL 2]
  Especifica la profundidad de modulación.
  Gama: 0-127
- PHASE [CTRL 3]
  Ajusta la espaciosidad del sonido. A medida que se aumenta este ajuste, más se dispersa el sonido hacia la izquierda y la derecha.
  Gama: 0-180
- RATE [CTRL 4]
  Especifica la frecuencia de modulación. Si selecciona un valor de nota o compás como valor de este parámetro, Rate se sincronizará con las BPM del patrón en intervalos del valor de nota o compás especificado.
  Gama: 0,1-10,0, 2,

  MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- FILTER TYPE [CTRL 5]
  Determina el tipo de filtro que se aplicará al sonido de chorus.
- Ajustes disponibles:
  OFF: No se utilizará ningún filtro.
  LPF: Se cortará la gama de frecuencia por encima de la frecuencia de corte.
  HPF: Se cortará la gama de frecuencia por debajo de la frecuencia de corte.
- CUTOFF (Frecuencia de Corte) [CTRL 6]
  Especifica la frecuencia de corte del filtro.
  Gama: 200-8000 (Hz)
- - BALANCE (Balance del Efecto) [CTRL 7]
  Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido de chorus. Con el ajuste “D100:0W”, no saldrá ningún sonido de chorus.
  Gama: D100:0W-D0:100W
- OUTPUT LEVEL [CTRL 8]
  Especifica el volumen de salida del chorus estéreo.
  Gama: 0-127

16. Space-D (Añadir Profundidad Transparente)

Se trata de un tipo de chorus, pero, a diferencia de un chorus convencional, no crea una sensación de modulación





Ajustes Disponibles:

- PRE DELAY (Intervalo de Pre Delay) [CTRL 1]
  Especifica el intervalo de tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido de chorus.
  Gama: 0,0-100
- DEPTH [CTRL 2]
  Especifica la profundidad de modulación.
  Gama: 0-127
- PHASE [CTRL 3]
  Ajusta la espaciosidad del sonido. A medida que se aumenta este ajuste, más se dispersa el sonido tendrá una mayor dispersión a izquierda / derecha en el campo estereofónico.
  Gama: 0-180
- RATE [CTRL 4]
  Especifica la frecuencia de modulación. Si selecciona un valor de nota o compás como valor de este parámetro, el ajuste de Rate se sincronizará con las BPM del patrón en intervalos del valor de nota o compás especificado.
  Gama: 0,1-10,0, 2

  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- LOW GAIN [CTRL 5]
  Ajusta el aumento o corte de la gama de frecuencias bajas. Gama: -15-+15
- HI GAIN [CTRL 6]
  Ajusta el aumento o corte de la gama de frecuencias altas.Gama: -15-+15
- BALANCE (Balance del Efecto) [CTRL 7]
  Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido de chorus. Con el ajuste “D100:0W”, no se escuchará el sonido de chorus.
  Gama: D100:0W-D0:100W
- - OUTPUT LEVEL [CTRL 8]

Especifica el volumen de salida del chorus estéreo.
Gama: 0-127

17. Tetra Chorus (Superponer Sonidos de Chorus para Añadir Espaciosidad)

Este efecto superpone cuatro sonidos de chorus para conseguir una mayor profundidad y espaciosidad que la de un chorus convencional.



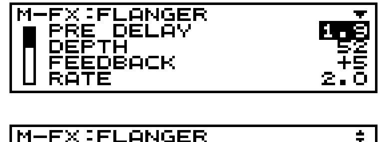


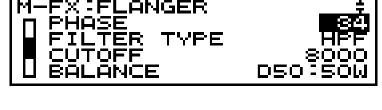
Ajustes Disponibles:

- PRE DELAY (Intervalo de Pre Delay) [CTRL 1]
  Especifica el intervalo de tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido de chorus.
  Gama: 0,0-100
- DEPTH [CTRL 2]
  Especifica la profundidad de modulación.
  Gama: 0-127
- PRE DELAY DEVI (Desviación de Pre Delay) [CTRL 3]
  Ajusta la diferencia en pre delay entre cada uno de los sonidos de chorus.
  Gama: 0-20
- RATE [CTRL 4]
  Especifica la frecuencia de modulación. Si selecciona un valor de nota o compás como valor de este parámetro, el ajuste de Rate se sincronizará con las BPM del patrón en intervalos del valor de nota o compás especificado.
  Gama: 0,1-10,0
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- DEPTH DEVI (Desviación de Profundidad) [CTRL 5]
  Ajusta la diferencia de profundidad de modulación entre cada uno de los sonidos de chorus.
  Gama: -20-+20
- PAN DEVI [CTRL 6]
  Ajusta la diferencia de panoramización entre cada uno de los sonidos de chorus. A medida que se aumenta este valor, mayor es la dispersión del sonido a izquierda / derecha.
  Gama: 0-20
- BALANCE (Balance del Efecto) [CTRL 7]
  Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido de chorus. Con el ajuste “D100:0W”, no saldrá ningún sonido de chorus.
  Gama: D100:0W-D0:100W
- OUTPUT LEVEL [CTRL 8]
  Especifica el volumen de salida del efecto de Tetra Chorus. Gama: 0-127

18. Flanger
(Añadir Resonancia Metálica al Sonido)

Este efecto crea un sonido más mecánico que el phaser. Puede añadir resonancia metálica al sonido o producir un efecto que suene como un avión que despega o aterriza.







Ajustes Disponibles:

- PRE DELAY (Intervalo de Pre Delay) [CTRL 1]
  Especifica el intervalo de tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido de flanger.
  Gama: 0,0-100
- DEPTH [CTRL 2]
  Especifica la profundidad de modulación.
  Gama: 0-127
- FEEDBACK (Nivel de Feedback) [CTRL 3]
  Especifica la proporción del sonido de flanger que vuelve a la entrada.
  Gama: 0-+98 (%)
- RATE [CTRL 4]
  Especifica la frecuencia de modulación. Si selecciona un valor de nota o compás como valor de este parámetro, el ajuste de Rate se sincronizará con las BPM del patrón en intervalos del valor de nota o compás especificado.
  Gama: 0,1-10,0,
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- PHASE [CTRL 5]
  Ajusta la espaciosidad del sonido.
  Gama: 0-180
  A medida que se aumenta este ajuste, aumenta la dispersión del sonido a izquierda / derecha.
- FILTER TYPE [CTRL 6]
  Determina el tipo de filtro que se aplicará al sonido de flanger.
  Ajustes Disponibles:
  OFF: No se utilizará ningún filtro.
  LPF: Se cortará la gama de frecuencia por encima de la

Capítulo 4

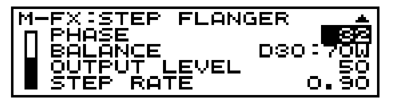
frecuencia de corte.
HPF: Se cortará la gama de frecuencia por debajo de la frecuencia de corte.

- CUTOFF (Frecuencia de Corte) [CTRL 7]
  Especifica la frecuencia de corte del filtro.
  Gama: 200-8000 (Hz)
- BALANCE (Balance del Efecto) [CTRL 8]
  Ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el sonido de flanger. Con el ajuste “D100:0W”, no saldrá ningún sonido de flanger.
  Gama: D100:0W-D0:100W
- OUTPUT LEVEL [CTRL 9]
  Especifica el volumen de salida del flanger estéreo.
  Gama: 0-127

19. Step Flanger (Añadir Resonancia Metálica al Sonido Mientras se Desplaza la Afinación en Pasos)

Se trata de un flanger que cambia la afinación del sonido en pasos. También puede sincronizar la frecuencia del desplazamiento de la afinación a las BPM:



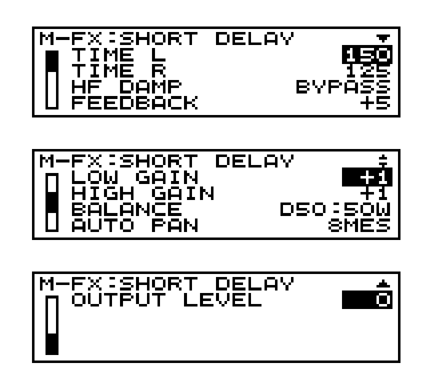


Ajustes Disponibles:

- PRE DELAY (Intervalo de Pre Delay) [CTRL 1]
  Especifica el intervalo de tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido de flanger.
  Gama: 0,0-100
- DEPTH [CTRL 3]
  Especifica la profundidad de modulación.
  Gama: 0-127
- FEEDBACK (Nivel de Feedback) [CTRL 4]
  Especifica la proporción del sonido de flanger que vuelve a la entrada.
  Gama: 0-+98 (%)
- RATE [CTRL 2]
  Especifica la frecuencia de modulación. Si selecciona un valor de nota o compás como valor de este parámetro, Rate se sincronizará con las BPM del patrón en intervalos del valor de nota o compás especificado.
  Gama: 0,1-10,0,
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- PHASE [CTRL 5]
  Ajusta la dispersión del sonido. A medida que se aumenta este ajuste, más se dispersa el sonido hacia la izquierda y la derecha en el campo estereofónico
  Gama: 0-180
- BALANCE (Balance del Efecto)[CTRL 7]
  Ajusta el balance de volumen entre el sonido original y el sonido de flanger. Con un ajuste de “D100:0W”, no saldrá ningún sonido de delay.
  Gama: D100:0W-D0:100W
- OUTPUT LEVEL [CTRL8]
  Especifica el volumen de salida del efecto Step Flanger.
  Gama: 0-127
- STEP RATE [CTRL 6]
  Especifica la frecuencia a la que se cambiará la afinación. Si selecciona un valor de nota como valor de este parámetro, el ajuste Step Rate se sincronizará con las BPM del patrón. Gama:0.05–10.0 (Hz),

20. Short Delay (Añadir Ecos al Sonido)

Se trata de un delay corto que le permite ajustar los intervalos de delay izquierdo y derecho de manera independiente. También puede mover la panoramización del sonido de delay en sincronización con las BPM.

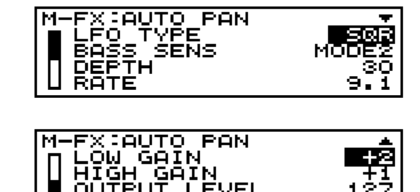


Ajustes Disponibles:

- TIME L (Intervalo de Delay Izquierdo) [CTRL 1]
  Especifica el intervalo de tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido de delay izquierdo.
  Gama: 0,1-190
- TIME R (Intervalo de Delay Derecho) [CTRL 2]
  Especifica el intervalo de tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido de delay derecho.
  Gama: 0,1-190
- HF DAMP [CTRL 3]
  Determina la frecuencia a la que se cortarán las porciones de frecuencias altas del sonido de delay.
  Gama: 200-8000 (Hz), BYPASS
  Cuanto más baja es la frecuencia a la que ajusta este parámetro, más se corta la gama de frecuencias altas, de manera que el enmudecimiento en tone del sonido de delay es mayor. Si no desea cortar la gama de frecuencias altas, seleccione “BYPASS”.
- FEEDBACK (Nivel de Feedback) [CTRL 4]
  Ajusta el número de repeticiones del delay.
  Gama: 0-+98 (%)
- LOW GAIN [CTRL 5]
  Ajusta el aumento o corte de la gama de frecuencias bajas. Gama: -15-+15
- HI GAIN [CTRL 6]
  Ajusta el aumento o corte de la gama de frecuencias altas. Gama: -15-+15
- BALANCE (Balance del Efecto)[CTRL 7]
  Ajusta el balance de volumen entre el sonido original y el sonido de delay.
  Gama: D100:0W-D0:100W
  Con un ajuste de “D100:0W”, no saldrá ningún sonido de delay.
- AUTO PAN [CTRL 8]
  Este ajuste hace que la panoramización del sonido de delay se mueva en sincronización con las BPM.
  Gama: OFF, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES
- OUTPUT LEVEL [CTRL 9]
  Especifica el volumen de salida del efecto Short Delay.
  Gama: 0-127

21. Auto PAN Mover Automáticamente la Ubicación en el Campo Estereofónico)

Este efecto mueve automáticamente la ubicación del sonido en el campo estereofónico. Puede hacer que el sonido se panoramice a izquierda y derecha de forma acompasada con las notas graves como, por ejemplo, las del bombo, o en sincronización con las BPM del patrón.



Ajustes Disponibles:

- LFO TYPE [CTRL 1]
  Determina la forma de onda que se utilizará para panoramizar el sonido de izquierda a derecha.
  Gama: TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
- BASS SENS [CTRL 2]
  Realice este ajuste cuando desee cambiar la panoramización de forma acompasada con las notas graves. Gama
  OFF: La panoramización cambiará a la velocidad especificada por el ajuste de Rate.
  MODE1: El valor de Rate aumentará de forma acompasada con las notas graves.
  MODE2: La panoramización cambiará de forma acompasada con las notas graves.
- DEPTH [CTRL 4]
  Especifica la profundidad de la panoramización.
  Gama: 0-127
- RATE [CTRL 2]
  Especifica la frecuencia en la que la panoramización se moverá. Si selecciona un valor de nota o compás como valor de este parámetro, Rate se sincronizará con el tempo del patrón en intervalos del valor de nota o compás especificado.
  Gama:
- 0.1–10.0,
  2MES 3MES 4MES 8MES 16MES
- LOW GAIN [CTRL 5]
  Ajusta el aumento o corte de la gama de frecuencias

bajas.
Gama: -15-+15

- HI GAIN [CTRL 6]
  Ajusta el aumento o corte de la gama de frecuencias altas.
  Gama: -15-+15
- OUTPUT LEVEL [CTRL 7]
  Especifica el volumen de salida del efecto AUTO PAN.
  Gama: 0-127

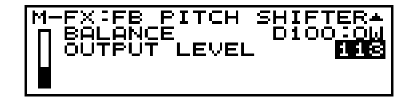
* *Cuando el parámetro Bass Sensitivity está ajustado en "MODE2", se ignorará el ajuste de Rate.*

22. Feedback Pitch Shifter (Desplazar la Afinación)

Este efecto desplaza la afinación del sonido original y la superpone con el sonido original. Puede utilizarse para tocar líneas al unísono en un intervalo de una octava o una quinta, o para superponer una afinación ligeramente desplazada con el sonido original para crear un efecto de chorus.





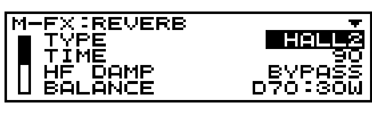


Ajustes Disponibles:

- COARSE (Afinación Coarse) [CTRL 1]
  Especifica el grado de desplazamiento de la afinación relativo al sonido original, en pasos de semitone.
  Gama: -24-+12
- FINE (Afinación Fine) [CTRL 2]
  Ajusta el grado de desplazamiento de la afinación en pasos de 2 cents.
  Gama: -100-+100
- OUTPUT PAN [CTRL 3]
  Determina la ubicación estéreo del sonido cuya afinación ha sido desplazada.
  Gama: L64-63R
- PRE DELAY (Intervalo de Pre Delay) [CTRL 4]
  Especifica el intervalo de tiempo desde el sonido original hasta que se escucha el sonido cuya afinación ha sido desplazada.
  Gama: 0,0-100
- MODE (Modo de Pitch Shifter) [CTRL 5]
  Especifica cómo se desplazará la afinación.
  Gama: 1-5
  A medida que se aumenta este ajuste, la respuesta será más lenta pero el sonido será más estable.
- FEEDBACK (Nivel de Feedback) [CTRL 6]
  Especifica la porción de sonido con la afinación desplazada que volverá a la entrada.
  Gama: 0-+98 (%)
- LOW GAIN [CTRL 7]
  Ajusta el aumento o corte de la gama de frecuencias bajas.
  Gama: -15-+15
- HI GAIN [CTRL 8]
  Ajusta el aumento o corte de la gama de frecuencias altas.
  Gama: -15-+15
- BALANCE [CTRL 9]
  Especifica el balance de volumen entre el sonido original y el sonido con la afinación desplazada. Cuando el ajuste es "D100:0W", no saldrá sonido con la afinación desplazada.
  Gama: D100:0W-D0:100W
- OUTPUT LEVEL [CTRL 10]
  Especifica el volumen de salida del efecto de Feedback Pitch Shifter.
  Gama: 0-127

23. Reverb (Añadir Reverberación)

Este efecto añade reverberación y ambiente al sonido, creando profundidad espacial.





Ajustes Disponibles:

- TYPE (Tipo de Reverb de Puerta) [CTRL 1]
  Seleccione una de los siguientes seis tipos básicos de reverb.
  Ajustes disponibles:
  ROOM1: Reverb con caída corta y alta densidad.
  ROOM2: Reverb con caída corta y baja densidad.
  STAGE1: Reverb con mucha reverberación consecutiva.
  STAGE2: Reverb con reflexiones tempranas pronunciadas.
  HALL1: Reverb de sonido claro / nítido.
  HALL2: Reverb compleja.
- TIME (Tiempo de Reverb) [CTRL 2]
  Especifica la duración de la reverberación.
  Gama: 0-127
- - HF DAMP [CTRL 3]

Determina la frecuencia en la que se cortarán las porciones de las frecuencias altas de la reverberación. Cuanto más baja sea la frecuencia a la que se ajusta este parámetro, más porción de la gama de frecuencias altas se cortará, de manera que el timbre del sonido del delay será más mate. Si selecciona “BYPASS”, no se cortará la gama de frecuencias altas.
Gama: 200-8000 (Hz), BYPASS

- BALANCE (Balance del Efecto) [CTRL 4]
  Ajusta el balance de volumen entre el sonido original la reverberación. Con un ajuste de “D100:0W”, no saldrá ningún sonido de reverb.
  Gama: D100:0W-D0:100W
- OUTPUT LEVEL [CTRL 5]
  Especifica el volumen de salida del efecto de reverb.
  Gama: 0-127

24. Gated Reverb (Cortar de forma abrupta la Reverberación)

Se trata de un tipo de reverb en el que se corta la reverberación antes de la finalización natural de su caída.

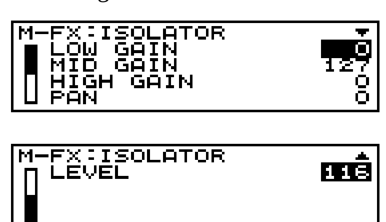


Ajustes Disponibles:

- TYPE (Tipo de Reverb de Puerta) [CTRL 1]
  Seleccione uno de los siguientes seis tipos básicos de reverb.
  Ajustes disponibles:
  NORMAL: Reverb de puerta normal.
  REVERSE: Reverb de reproducción inversa.
  SWEEP1: La reverberación se deslizará de derecha a izquierda.
  SWEEP2: La reverberación se deslizará de izquierda a derecha.
- TIME (Tiempo de Reverb de Puerta) [CTRL 2]
  Especifica el intervalo de tiempo desde que empieza la reverberación hasta que acaba.
  Gama: 5-330
- - BALANCE (Efecto de Balance) [CTRL 3]
  Especifica el balance de volumen entre el sonido original la reverberación. Con un ajuste de “D100:0W”, no saldrá ningún sonido de reverb.
  Gama: D100:0W-D0:100W
- OUTPUT LEVEL [CTRL 5]
  Especifica el volumen de salida del efecto de Reverb con Puerta. Gama: 0-127

25. Isolator (Corta una Gama Específica)

Un ecualizador que corta el volumen en gran medida, permitiéndole añadir un efecto especial al sonido, cortando el volumen en diversas gamas.



Los parámetros del Isolator, en general, son efectivos cuando se aplican a los siguientes instrumentos musicales.

- LOW: Percusión de bajo y bajos
- MID: Voces y elementos similares
- ALTA: Instrumentos de afinación aguda, como los platos

Una combinación del Isolator y el interruptor GRAB proporciona un efecto de tiempo de compás de percusión instantáneo.

Interruptor GRAB: consulte “Cómo utilizar el Interruptor GRAB para Ajustar una Función de Efecto” (p.62)

Ajustes Disponibles:

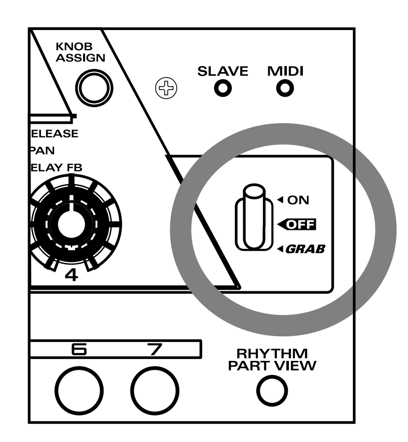
Especifica la cantidad de gama de frecuencias bajas que se cortarán.
Gama: 0-127

- MID GAIN [CTRL 1]
  Especifica la cantidad de gama de frecuencias medias que se cortarán.
  Gama: 0-127
- HI GAIN [CTRL 3]
  Especifica la cantidad de gama de frecuencias altas que se cortarán.
  Gama: 0-127
- PAN [CTRL 4]
  Especifica la posición estéreo de la salida de sonido del Isolator.
  Gama: L64-0-63R
- LEVEL [CTRL 5]
  Determina la salida de volumen del Isolator.
  Gama: 0-127

Activar y Desactivar un Efecto en Tiempo Real (Cómo utilizar el interruptor GRAB)

¿Qué es el interruptor GRAB?

Este interruptor, que puede utilizar para activar y desactivar Multi-efectos, Reverb y Delay en tiempo real, funciona de la misma manera que el interruptor GRAB del Mezclador Profesional para DJ DJ-200 de Roland. Como el MC-307 ofrece un número aún mayor de efectos incorporados, ahora puede crear ejecuciones que antes no podía crear.



Posiciones del interruptor GRAB

El interruptor GRAB se ajusta en una de las siguientes tres posiciones.

- ON: Activa el efecto.
- OFF: Desactiva el efecto.
- GRAB Activa el efecto mientras el interruptor está ajustada en esta posición. Cuando lo suelta, el interruptor vuelve a la posición OFF. Por tanto, ajústelo en esta posición mientras lleva a cabo su ejecución.

Cómo utilizar el Interruptor GRAB para Ajustar una Función de Efecto

El ajuste del interruptor GRAB determina qué funciones de Reverb, Delay y Multi-efectos se van a activar y desactivar.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [F1 (SYS)].
3. Pulse [F2 (LCD)].
4. Pulse [F3 (GRAB)].

Se mostrará la pantalla “SYSTEM: GRAB”.



5. Pulsando los botones [CURSOR (arriba / abajo)], mueva el cursor hasta el nombre del efecto que desea controlar.
6. Ajuste ON / OFF utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

   Para que el interruptor GRAB pueda funcionar, ajústelo en ON. Para que no funcione, ajústelo en OFF.
7. Pulse el botón [EXIT] para cerrar la pantalla.

El efecto que ha seleccionado se activará y desactivará cuando controle el interruptor [GRAB].

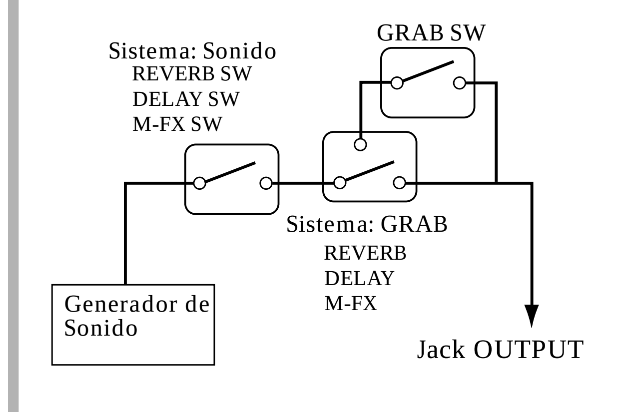


Este ajuste determina si el efecto se activará o desactivará con el interruptor GRAB, pero no activa el efecto propiamente dicho.

Para activar y desactivar los efectos, consulte preste atención a lo que le indicamos a continuación.

(Consulte p.42, p.44, p.46)

El efecto no surte ningún tipo de efecto con el interruptor GRAB ajustado en ON o en GRAB si desactiva el efecto en el paso de la operación descrita en “Activando/ Desactivando los Multi-efectos”.



Crear Sus Propios Patrones

Puede crear sus propios patrones originales simplemente como si los grabase en una grabadora de cinta o en una grabadora **MD** (Grabación en Tiempo Real) o mediante **TR-REC**.

Grabar Su Música mientras lleva a cabo Su Ejecución (Grabación en Tiempo Real)

Esta función le permite utilizar los pads de teclado del MC-307 o un teclado MIDI externo para grabar sus propias interpretaciones.

Procedimiento

Seleccione la parte y el patch que va a grabar

1. Pulse [PART SELECT].
2. Pulse el botón de Parte para la parte ([R], [1],... [7]) que desee grabar.
   Seleccione la parte que va a grabar.
3. Pulse [F1 (PATCH)].
4. Con el dial [VALUE] o el botón [INC / DEC], pulse el patch (la Parte “R” es la percusión)

Prepárese para grabar

5. Pulse [PTN].
   Se mostrará la pantalla “PATTERN PLAY”.
6. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el número de patrón que desea grabar.

* *Si desea grabar su ejecución con un patrón vacío, ejecute Pattern Initialize (Inicialización de Patrón) (p.128).*

7. Pulse el botón [REC].
   Se mostrará la pantalla “REC MODE SELECT”.



8. Pulse [F2 (REALTIME)].
   Se mostrará la pantalla “REALTIME REC STANDBY”.

Utilice esta pantalla para introducir los ajustes para la grabación.



9. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor a la posición justo al lado de la función que desea ajustar.
10. Ajuste sus preferencias utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

.Gama de Ajuste

A continuación, le detallamos las preferencias que quiere ajustar en el Paso 10 y la gama de ajustes disponibles.

BEAT:
Gama: 2 / 4-7 / 4,5 / 8-7 / 8,9 / 8,12 / 8,9 / 16,11 / 16,13 / 16,15 / 16,17 / 16,19 / 16

* *Sólo puede seleccionar patrones vacíos.*

- MEASURE LENGTH:
Especifica la duración del patrón.
Gama: 1-32

* *Si bien puede alargar los Patrones después de haberlos grabado, no puede utilizar los ajustes para acortar los Patrones.*

- BPM: Especifica el ajuste inicial de BPM.
(Para modificar este ajuste posteriormente, cambie las BPM para la ejecución (p.18) antes de guardar el patrón).
Gama: 20,0-240,0

- COUNT IN: Determina el número de tiempos del compás que se harán sonar antes de empezar la grabación. Si ajusta Count In en WAIT NOTE, la grabación empieza cuando pulse un pad de teclado por primera vez.
Gama: OFF, 1, 2, WAIT NOTE

- METRONOME: Puede ajustar el METRONOME MODE en on / off automático según el modo de funcionamiento del MC-307. Gama:

OFF: El metrónomo no se activa, sea cual sea el funcionamiento del MC-307.
ON: El metrónomo se activa, sea cual sea el funcionamiento de del MC-307.
REC ONLY: El metrónomo sólo se activa durante la grabación.
PLAY&REC: Suena durante la reproducción y la grabación.

-LOOP REST: Cuando está ajustado en On, se introducirá un compás vacío antes de que el MC-307 vuelva al inicio del patrón. Es muy útil para evitar que se grabe la frase al final del último compás.
Gama: OFF, ON

- INPUT QTZ TIMING: Especifica la frecuencia de Input Quantize. El efecto disminuye el más cercano a 0% del valor que ajustó. Cuando está ajustado a 100%, la frecuencia se sitúa en la posición de la percusión ajustado en INPUT QTZ TEMPLATE.
Gama: 0-100 (%)

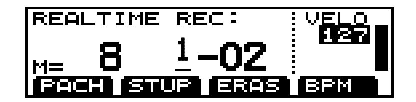
- INPUT QTZ TEMPLATE: Ajusta los resultados de la grabación al ritmo exacto. Especifica el ritmo menor de su música por nota. Gama: OFF,

* *Puede seleccionar un patch para una parte de grabación. Vea la página siguiente*

"Seleccionar un patch de todas las listas" y "Seleccionar un patch por categoría". Si desea hacerlo, lleve a cabo el paso 11.

Lleve a cabo la grabación

11. Pulse [PLAY].
Empieza la grabación. Ahora toque en los pads de teclado o en un teclado MIDI externo.



* *Cuando llegue al último compás, el material vuelve a grabarse, empezando por el Compás 1. Los demás datos de su ejecución se van grabando a medida que se repite la grabación.*

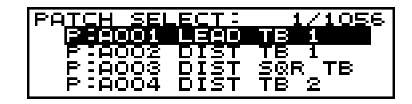
12. Una vez finalizada la grabación pulse [STOP].

Seleccionar un patch

a. Seleccionar un patch de todas las listas para utilizarlo

Utilizando la pantalla de Grabación, realice las siguientes operaciones.

1. Pulse [F1 (PACH)].
2. Pulse [F1 (LIST)].
Se mostrará la pantalla "PATCH SELECT".

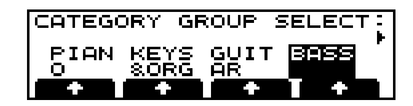


3. Seleccione un patch utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
4. Después de seleccionarlo, pulse el botón [ENTER] para volver a la pantalla que seleccionó en el Paso 1.

b. Seleccionar un patch por categoría para utilizarlo

Utilizando la pantalla de Grabación, realice las siguientes operaciones.

1. Pulse [F1 (PACH)].
2. Pulse [F2 (CATG)].
Se mostrará la pantalla "CATEGORY GROUP SELECT".



3. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar la categoría del patch que desea seleccionar.
4. Pulse los botones [F1]-[F4] por debajo de la categoría que ha seleccionado.
Se mostrará una lista de los patches incluidos en esa categoría.
5. Seleccione un patch utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
6. Después de seleccionarlo, pulse el botón [ENTER] para volver a la pantalla de Grabación.

Ajustes de Parte y de Efecto en la Pantalla de Grabación

Puede realizar ajustes de parte y efecto sin detener la grabación en tiempo real.

1. Empiece la grabación en tiempo eral (p.63)
2. Pulse [F2 (STUP)].
En esta pantalla, puede elegir entre realizar ajustes de parte o de efecto. Para conseguir información más detallada, consulte las respectivas explicaciones.

- [F1 (PART)]:Ajuste los parámetros de parte (p.22)
- [F2 (REV)]: Ajuste los parámetros de reverb (p.42).
- [F3 (DLY)]: Ajuste los parámetros de delay (p.44).
- [F4 (M-FX)]: Ajuste los parámetros de F-MX (p.46).

* *Cuando haga funcionar estos parámetros mientras graba, sus operaciones se grabarán en tiempo real.*

* Los cambios en el "TYPE" de la REVERB, DELAY o M-FX no pueden grabarse.

* *Si simplemente desea realizar ajustes de parte sin grabar estos parámetros, consulte el apartado siguiente "Función de prueba" y haga funcionar los parámetros en el modo de prueba.*

Ejecución de prueba sin dejar de grabar (Rehearsal)

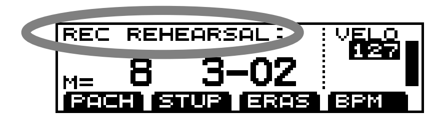
El MC-307 es capaz de interrumpir momentáneamente la grabación sin detener la Grabación en Tiempo Real. Esta prestación se conoce por “Función de Prueba”. Con esta función, puede repetir grabaciones de prueba y detener las operaciones.

Procedimiento

1. Los pasos del 1 al 7 del apartado “Grabar su música mientras la toca” (Grabación e Tiempo Real)” (p.63) hacen que se inicie la grabación.
2. Durante la grabación, pulse el botón [REC].

   El indicador [REC] parpadea para indicar que el MC-307 está en modo de Prueba.

   Ahora, toque una frase para ensayar su música antes de grabarla.



3. Después de su ejecución de prueba, vuelva a pulsar el botón [REC].
   El MC-307 vuelve al modo de Grabación.
4. Grabe su ejecución.

Modificar la parte de grabación mientras está grabando

Cuando graba diversas partes, puede grabar las ejecuciones de diferentes partes sin tener que parar entre cada una de ellas.

Cuando crea Patrones, esta función le permite seguir grabando una parte detrás de otra sin ninguna interrupción.

Procedimiento

1. Empezar la Grabación en Tiempo Real.
   - consulte el apartado “Grabar su Música mientras la Ejecuta” (Grabación en Tiempo Real) (p.63)
2. Pulse el botón de Parte para la parte ([R],[1],...,[7]) que desee grabar.

   Se graba esta parte.

A continuación, cambie la parte que va a grabar.

3. Pulse el botón de Parte para la siguiente parte que desea grabar.

   De este modo, puede continuar grabando las partes necesarias.

Grabar una ejecución de arpegio

Puede encender el arpegiador y grabar sus frases en una parte.



Antes de efectuar el procedimiento, ajuste ARPEGGIOS SYNC en “ON”. Si no lo hace, no podrá grabar en sincronización con el secuenciador.

Procedimiento

1. Pulse el botón [ARP] para activar el arpegiador y poder tocar las partes que desee. (Consulte “Reproducir un Arpegio (Arpegiador)” (p.31).)
2. Pulse el botón [HOLD].
3. Pulse un acorde (o una sola tecla) con los pads de teclado.

   Cuando deje de pulsar los pads de teclado, el arpegiador seguirá sonando.
4. Pulse el botón [REC].

   El MC-307 introduce el modo Grabación Standby. Entonces, el arpegiador deja de sonar.
5. Pulse el botón [PLAY].

   Empieza la grabación. El arpegiador empieza a sonar al principio del primer compás y se graba en la parte.
6. Cuando acabe la grabación, pulse el botón [STOP].
7. Pulse el botón [ARP] para desactivar el arpegiador.

Grabar los movimientos de los controles

Es posible grabar, como información de ejecución, las operaciones que lleva a cabo para cambiar timbres (patches) mientras toca una música.

Procedimiento

Primero, especifique la parte en la que se grabarán los movimientos de los controles.

1. Pulse el botón [PART SELECT].

   Los botones de PARTE [R] y de [1] a [7] sirven para seleccionar las partes.
2. Pulse el botón de PARTE [r] y de [1] a [7] para la parte en la que se grabarán los movimientos de los controles.

   Se especifica la parte objetivo.
3. Empiece a grabar.

   (Consulte “Grabar Su Música a medida que la Ejecuta” (Grabación en Tiempo Real) (p.63)).
4. Mueva los controles de acuerdo con su música.

   Se graban las los movimientos de los controles.
5. Cuando acabe de grabar, pulse el botón [STOP].

* *Los siguientes parámetros no se graban como datos de ejecución.*
(Los valores seleccionados antes de que finalice la grabación se almacenan como valores iniciales del patrón).
- REVERB TYPE
- DELAY TYPE
- M-FX TYPE

Borrar datos no deseados mientras graba (Eliminación en Tiempo Real)

Se trata de una función para borrar datos con los pads de teclado o los controles durante la grabación en tiempo real. Puede borrar de forma eficaz los datos no deseados utilizando esta función.

Procedimiento

Primero, especifique la parte en la que se efectuará el Borrado en Tiempo Real.

1. Pulse [PART SELECT].
   Los botones de PARTE [R] y de [1] a [7] sirven para seleccionar las partes.
2. Pulse el botón de PARTE correspondiente a la parte para la que se efectuará el Borrado en Tiempo Real.
   Se especifica la parte destino.
3. Ajuste el MC-307 en el modo de Grabación.
   (Consulte “Grabar Su Música a medida que la Toca (Grabación en Tiempo Real)” (p.63).)
4. Pulse el botón [F3 (ERAS)].
   El MC-307 introduce el modo Borrar en Tiempo Real.



5. Seleccione el tipo de datos que desea borrar utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].

* *Para borrarlos datos de los controles o de mezclador de partes, utilice los controles del panel apropiados para especificarlos.*

* *Para obtener más información sobre los tipos de datos que puede seleccionar, vea “Gama de Ajustes” al final de está sección.*

6. Se borran los datos mientras el botón [REC] está pulsado.
7. Para volver al modo de grabación, pulse ^F3 (EXIT) o [EXIT].

Ajustes Disponibles:

Los parámetros que puede especificar en el Paso 5.
- ALL: Se borrarán todos los datos musicales de la parte de grabación.
- NOTE: Se borrarán las notas de la gama especificada.
- PC: Se borrarán los cambios de programa.
- CC: Se borrarán todos los cambios de control.
- BEND: Se borrará el efecto de pitch bend.
- P-AFT: Se borrará el aftertouch polifónico.
- C-AFT: Se borrará el aftertouch de canal.
- SYS-EX: Se borrarán los mensajes de datos de sistema exclusive.
- TEMPO: Se borrarán los datos de tempo (datos BPM).
- MUTE: Se borrarán los datos de Enmudecimiento.
- CC#0-CC#127: Se borrarán los cambios de control del número de control seleccionado.

* *Si especifica NOTE, todos los datos de notas que se ejecuten mientras que mantiene pulsado el botón [REC] se borrarán. Si desea borrar los datos de notas para notas específicas, mantenga pulsado los pads de teclado para indicar la gama de datos que quiere borrar. Por ejemplo, si quiere mantener pulsadas las teclas Do2 y Sol2, todos los datos de Do2-Sol2 se borrarán mientras que mantenga pulsado el pad de teclado.*

Los parámetros que puede especificar en el Paso 5

Los parámetros que puede eliminar son aquéllos que entra utilizando el control [FILTER CUTOFF], [FILTER RESONANCE], [FILTER], LOS BOTONES [LF01 DEPTH], [LF01] (selección de onda) o los controles asignables del [1] al [4]. Haciendo girar estos controles en el Paso 5, podrá especificar los parámetros utilizados con ellos para que sean eliminados.

* *Para obtener información sobre los parámetros que puede asignar a los controles asignables, vea p.28.*

Grabar los controles de enmudecimiento

Puede grabar en tiempo real la acción de activar y desactivar el botón MUTE CTRL mientras toca. Esas acciones se graban en una pista especial llamada Parte de Control de Enmudecimiento.

Procedimiento

Los datos de enmudecimiento se graban en la parte de control de enmudecimiento. Puede utilizar el botón [RHYTHM PART VIEW] como botón de la parte de control de enmudecimiento realizando el siguiente ajuste. Para hacerlo, encienda el botón MUTE CTRL siguiendo el siguiente procedimiento.

1. Pulse el botón [SYSTEM].
2. Pulse el botón [F1 (SYS)].

3. Pulse el botón [F3 (SEQ)].
4. Pulse el botón [F4 (PRM4)]
5. Utilizando los botones [CURSOR (arriba / abajo)], mueva el cursor hasta RHY.
6. Ajuste el botón MUTE CTRL utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ahora, puede utilizar el botón [RHYTHM PART VIEW] como botón [MUTE CTRL].

Ahora, grabe su música.

7. Pulse [PTN].
8. Pulse [REC].
9. Pulse [F2 (REAL TIME].
   La pantalla pasa a la pantalla Grabación Standby en Tiempo Real.
10. Pulse [PART SELECCT].
11. Pulse [RHYTHM PART VIEW]
   (Como este botón ha sido ajustado para funcionar como el botón MUTE CTRL, se graba la parte de MUTE CTRL).
12. Pulse el botón [PLAY].
   Empieza la grabación.
13. Pulse el botón [PART MUTE].
14. Pulsando los botones [PART] [R] y de [1] a [7], grabe las operaciones de enmudecimiento.
15. Una vez acabe la grabación, pulse el botón [STOP].

* *Para devolver la función original al botón [RHYTHM PART VIEW], repita los Pasos del 1 al 4 y ajústelo en “NORMAL” en el Paso 6.*

Grabar cambios de BPM

Puede grabar las operaciones utilizadas para cambiar las BPM mientras toca música.

Procedimiento

Como un cambio de BPM se graba en la parte de MUTE CTRL, el procedimiento de funcionamiento es idéntico al que hemos descrito anteriormente, “Grabar los Ajustes de Enmudecimiento”. Cuando empezó a grabar, grabe los cambios de BPM utilizando el dial [VALUE], los botones [INC / DEC] o el botón [TAP].

* *Las BPM están ajustadas en su parámetro de arranque (es decir, el ajuste de las BPM se activa justo después de la selección de patrón) en el apartado “Grabar su música mientras la toca en los pads de teclado (Grabación en Tiempo Real)” 8p.63).*



Los cambios de tempo en Turntable Emulation (Simulación de Giradiscos) no se graban.



Los cambios de las BPM se graban como “Datos de TEMPO” en la ventana MICROSCOPE (p.72).

Capítulo 5

Grabar Datos Introducidos en Secuencia

¿Qué es la TR-REC?

TR-REC es una forma de grabación en la que se utilizan los pads como botones de escala rítmica para introducir mensajes de notas. Puede introducir y borrar notas pulsando los pads de teclado, encendiendo o apagando los indicadores de los pads. Esto le permite colocar sonidos en cualquier punto del compás que desee de manera muy sencilla.

TR-REC para Partes de Percusión

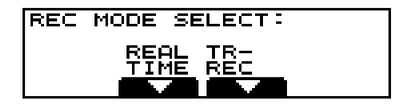
Procedimiento

Primero, seleccione la Parte R y el Set de Percusión que sonará.

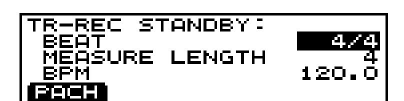
1. Pulse [PART SELECT].
2. Pulse [R] Part.
   La Parte R queda seleccionada.
3. Pulse el botón [F1 (PATCH)].
4. Gire el dial [VALUE o pulse los botones [INC / DEC] para seleccionar el Ajuste de Percusión.

Prepare la grabación

5. Pulse [PTN].
6. Pulse [REC].
   Se muestra la pantalla “REC MODE SELECT”.



7. Pulse [F3 (TR-REC].
   Se muestra la pantalla “TR-REC STANDV¿BY”.



8. Utilizando los botones [CURSOR (arriba / abajo)], mueva el cursor a la posición justo al lado de la función que desea activar.
9. Ajuste su preferencia utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ajustes Disponibles

- **Beat**:
  Gama:2 / 4–7 / 4, 5 / 8–7 / 8, 9 / 8, 12 / 8, 9 / 16, 11 / 16, 13 / 16, 15 / 16, 17 / 16, 19 / 16

* *Sólo puede seleccionar Patrones vacíos.*

- **Duración del Compás**:
  Determina la duración del patrón.
  Gama: 1-32

* *Aunque los patrones pueden alargarse hasta después de ser grabados, no puede utilizar los ajustes para acortar Patrones.*

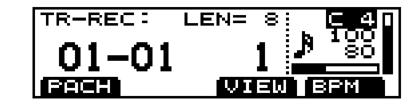
Para hacer que un patrón sea más corto, utilice DELETE en TRACK EDIT (p. 78).

- **BPM**:
  Especifica el ajuste inicial de BPM.
  (Para modificar este ajuste posteriormente, cambie las BPM para la ejecución (p.18) antes de guardar el patrón).
  Gama: 20,0-240,0

Si desea seleccionar un patch para una parte de la grabación, consulte el apartado “Seleccionar un patch de todas las listas”. Si no es esa su intención, siga con el Paso 6.

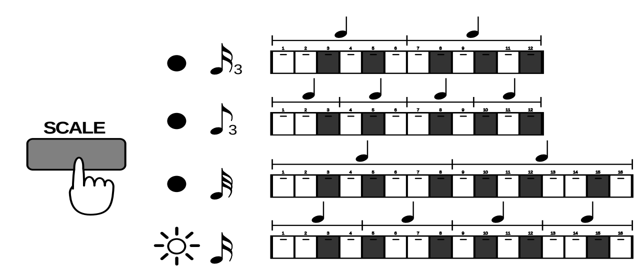
Ahora, inicie la grabación.

10. Pulse [PLAY].
    Se muestra la pantalla “TR-REC”.



El MC-307 está preparado para grabar. Puede reproducir su música en un bucle.

11. Pulse [SCALE] para seleccionar la escala. Cada vez que pulse este botón, podrá ver todas las escalas disponibles. Encienda el indicador de la escala que desee. La zona de entrada de la grabación viene determinada por la escala que seleccione

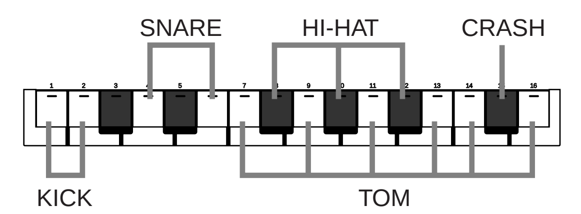


Gama:

- ♬3 :Los pads de Teclado [1]-[16] corresponderán a la zona de entrada de la grabación de un compás, y puede utilizarlos para introducir semicorcheas
- ♪3 :Los pads de teclado [1]-[16] corresponderán a la zona de entrada de la grabación de dos ritmos, y puede utilizarlos para entrar fusas.
- 𝅘𝅥𝅯 :Los pads de teclado [1]-[12] corresponderán a la zona de entrada de la grabación de un compás y puede utilizarlos para introducir tresillos de corcheas.
- 𝅘𝅥𝅯 :Los pads de teclado [1]-[12] corresponderán a la zona de entrada de la grabación de dos ritmos y puede utilizarlos para introducir tresillos de semicorcheas.

- Especifique las duraciones de los tones de percusión y de las notas, así como su volumen.

12. Pulse el botón [TR-REC] para apagar el indicador. Los pads de teclado se ajustan para funcionar como teclas normales (es decir, las teclas que se utilizan para especificar la escala).



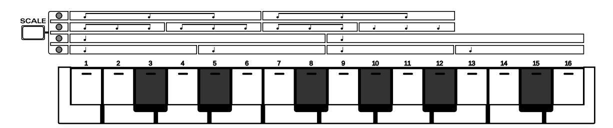
13. 13. Pulsando los pads adecuados, seleccione los tones de percusión que desea introducir.

* *Pulsando el botón [OCT (-/+)], puede utilizar los tones de Percusión que no sean los de la octava de los pads de teclado que está tocando en ese momento.*

* *Para obtener más información sobre la correspondencia entre cada tone de percusión y el botón Mute, consulte la p.159.*

14. Después de seleccionar los tones de percusión, pulse el botón [TR-REC] por segunda vez para que el MC-307 vuelva al modo de Grabación.

(Ahora los pads han sido ajustados otra vez en el modo en que ajustó el intervalo rítmico de la entrada.



15. 15. Utilizando el control Asignable [3], determine el tipo de nota para el mensaje de nota que va a introducir.

Ajustes Disponibles:

16. Utilizando el control Asignable [4], determine el tiempo de la puerta (duración del sonido) para el mensaje de notas que va a introducir. Debe determinar este valor en proporción con el tiempo de puerta y la duración de la nota que se muestra en la pantalla. Por ejemplo, si desea un 80%, introduzca el mensaje de nota con una duración del 80% de la nota que ha seleccionado en el Paso 9.

Ajustes Disponibles: 5 - 200%

17. Utilizando el control Asignable [2], determine la velocidad (volumen) para el mensaje de nota que va a introducir. Cuanto mayor sea el valor, más alto sonará el sonido.

Ajustes disponibles: 1-127

18. Pulse el botón correspondiente a la frecuencia en la que desea introducir los mensajes de nota para iluminar su indicador e introducir, después, los datos. Para eliminar los datos, pulse el botón para apagar su indicador.

* *Utilice* [◀◀] o [▶▶] *para desplazar la posición del compás (o la posición dentro del compás) a grabar.*

Una vez ha seleccionado el ritmo dividido en corcheas o tresillos de octavas con el botón [SCALE], si pulsa una vez el botón [◀◀] o [▶▶] hará que el compás se desplace un compás.

Una vez ha seleccionado un ritmo dividido en semicorcheas o en tresillos de corcheas con el botón [SCALE], si pulsa una vez el botón [◀◀] o [▶▶]hará que el compás se desplace medio compás.

19. Cuando acabe la grabación, pulse el botón [STOP].

Procedimiento para seleccionar un set de percusión

Utilizando la pantalla de Grabación, realice las siguientes operaciones.

Procedimiento

1. Pulse [PACH].
   Se muestra la pantalla “RHYTHM”.



2. Seleccione un set de percusión utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

3. 3. Después de seleccionarlo, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla de Grabación.

Capítulo 5

TR-REC para las Partes 1-7

En las Partes 1-7, tal como ocurre con La Parte de Percusión, sólo se graba el ritmo con una única afinación. Si sigue las instrucciones que le ofrecemos a continuación podrá alterar la afinación de cualquier nota que desee modificar.

Introducir Sólo el Ritmo con una Única Afinación

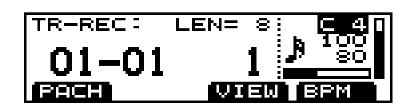
Procedimiento

Antes de grabar, realice los ajustes necesarios.

1. Para realizar los ajustes de grabación necesarios, consulte los Pasos 1-9 de “TR-REC para las Partes Rhythm” (p. 68).

Empiece a grabar

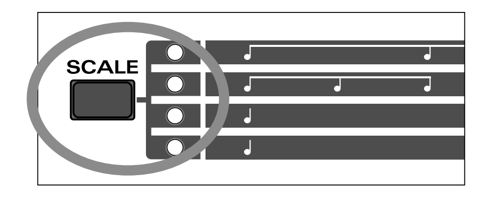
2. Pulse el botón [PLAY].



El MC-307 ahora ya puede grabar. Simultáneamente puede escucharse la reproducción en bucle de los sonidos de entrada.

3. Pulse [SCALE] para seleccionar la escala.

La escala cambia cada vez que se pulsa el botón. Pulse el botón hasta que el indicador de la escala que quiera utilizar esté iluminado. La gama de entradas de grabación queda determinada según la escala que haya seleccionado.

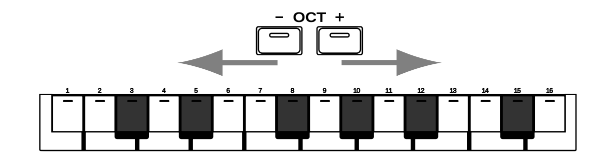


A continuación, ajuste la afinación, la duración y el volumen para los sonidos de entrada.

4. Pulse el botón [TC-REC], con lo que el indicador del botón dejará de estar iluminado. La función de los pads de teclado cambia, de manera que ahora pueden utilizarse para especificar escalas del teclado (en lugar de la colocación rítmica de entrada).

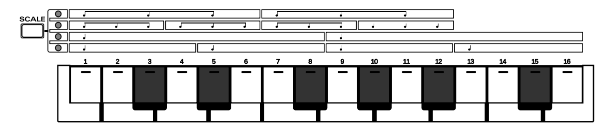
5. Pulse los pads de teclado para seleccionar las afinaciones para los sonidos de entrada.

* *Si pulsa el botón [OCT (-/+)], dispondrá de afinaciones de entrada diferentes a las de la octava de los pads de teclado que se están ejecutando.*



6. Vuelva a pulsar el botón [TR-REC] una segunda vez para devolver el MC-307 al modo de Grabación.

(Ahora, los pads de teclado han vuelto a cambiar al modo en el que ajustó la colocación rítmica de entrada de nota).)



7. Utilizando el botón Assignable [3], determine el tipo de nota para el mensaje de nota que va a entrar.

8. Utilizando el botón Assignable [4], determine el tiempo de puerta (duración del sonido) para el mensaje de nota que va a entrar.

9. Utilizando el botón Assignable [2], determine la velocidad (volumen) para el mensaje de nota que va a entrar.

10. Pulse el botón correspondiente a la colocación rítmica con la que quiere que entre el mensaje de nota y su indicador se iluminará. Luego, entre los datos. Para eliminar los datos, pulse el botón y el indicador dejará de estar iluminado.

* *Utilice los botones [◀◀] o [▶▶] para trasladar la posición del compás (o la posición en el compás) que se va a grabar.*

Si mediante el botón [SCALE] se ha seleccionado un ritmo dividido en semicorcheas o en tresillos, cuando pulse el botón [◀◀] o [▶▶]la posición del compás se desplazará un compás entero.

Si mediante el botón [SCALE] se ha seleccionado un ritmo dividido en fusas o en tresillos de semicorchea, cuando pulse el botón [◀◀] o [▶▶] la posición del compás se desplazará medio compás.

11. Cuando haya acabado de grabar, pulse el botón [STOP].

Con esto se completa la entrada del ritmo de nota. Lo siguiente que hay que hacer es editar la afinación.

Cambiar la afinación de una nota que ha entrado.

Cuando termine de entrar la escala rítmica, utilice el siguiente procedimiento para introducir la afinación o el acorde.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN] y luego el botón [REC].
   Se muestra la pantalla “REC MODE SELECT”.
2. Pulse el botón [F3 (TR-REC)].
   Se muestra la pantalla “TR-REC STANDBY”.
3. Pulse el botón [PLAY].
   Se muestra la pantalla “TR-REC”.

Especifique el tipo, la duración y la velocidad de la nota.

4. Puede utilizar el botón asignable [3] para especificar el tipo de nota del mensaje de nota de entrada, el botón asignable [4] para especificar su tiempo de puerta (duración) y el botón asignable [2] para especificar la velocidad (volumen).

* *Para los valores de los ajustes en el paso 4, consulte la p. 68.*

Hasta este momento los pads de teclado actúan como una escala para especificar la colocación rítmica de las notas.

Especifique la nota que hizo entrar en “Introducir sólo el Ritmo con una Única Afinación” y cuya afinación quiere cambiar.

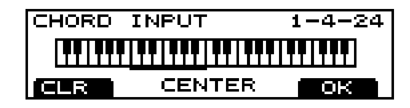
.

A continuación, especifique la posición rítmica de la nota que desea cambiar.

5. Mantenga pulsado el botón [F3 (VIEW)] y especifique la nota utilizando los pads [1]-[6] del teclado.

Se muestra la pantalla “CHORD INPUT”.

Se muestra una pantalla en la que puede introducir una afinación o un acorde para la nota especificada.



Ahora, los pads de teclado sirven para entrar la afinación.

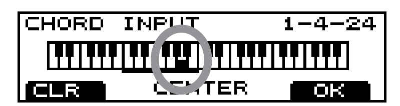
A continuación, especifique la afinación o introduzca el acorde. En la pantalla “CHORD / NOTE INPUT”, los pads de teclado se utilizan para especificar afinaciones.

6. Utilice los botones [OCT (-/+)] para encontrar el pad del teclado que está iluminado.
   Esa es la nota que introdujo en “Introducir sólo el ritmo con una única afinación”.
7. Pulse el botón que encontrará en el paso 9 y que hará que el indicador deje de estar iluminado.

Se borrará la nota.

* *Si pulsa el botón [F1 (CLR)] podrá borrar todas las notas situadas en esa colocación rítmica.*

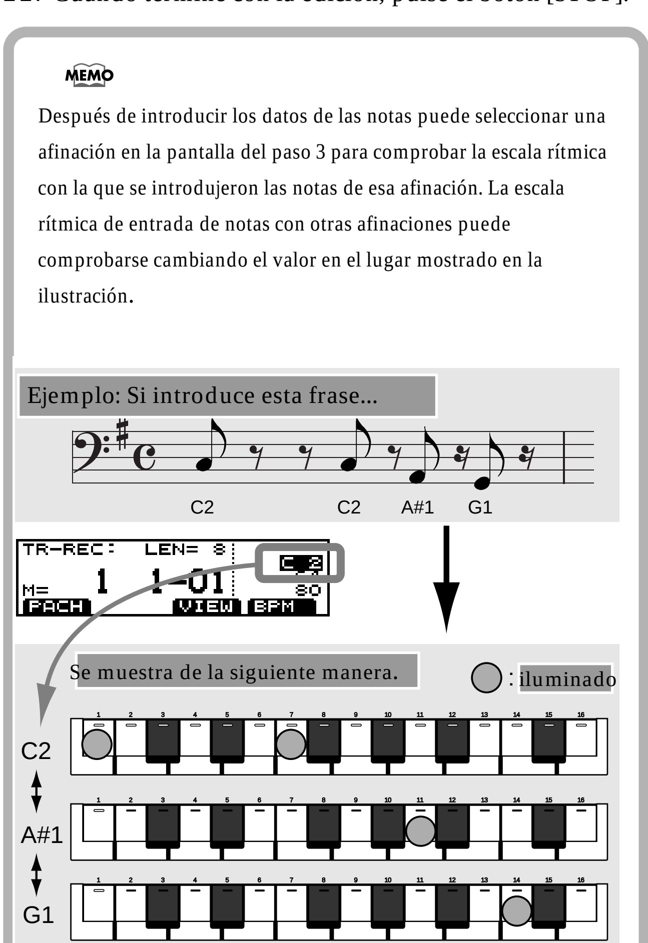
8. Pulse el pad del teclado de la afinación que desee para introducir un mensaje de nota.
   Se introducirá un mensaje de nota con la afinación que está iluminada. En pantalla se muestra el mensaje de nota que introdujo.



9. Cuando haya terminado, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla “TR-REC”.

* *Si pulsa [CURSOR (derecho)] en el paso 12, podrá desplazarse hasta el siguiente lugar en el que se ha introducido una nota. Si pulsa [CURSOR (izquierda)], podrá desplazarse hasta el anterior lugar en el que se ha introducido una nota.*

10. Repita los pasos 5-12 para editar los mensajes de nota que están en colocaciones rítmicas diferentes.
11. Cuando termine con la edición, pulse el botón [STOP].



Editar Individualmente los Datos de Ejecución (Micro Edition)

Puede editar los datos de ejecución del patrón completo pieza a pieza.

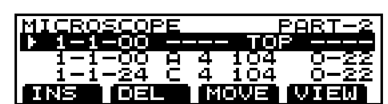
PRECAUCIÓN: Los datos de cualquier patrón que haya editado se perderán si apaga el MC-307. Si desea guardar los patrones que ha creado, debe utilizar la operación Escribir Patrón (consulte Guardar Patrones (p. 83)).

Operaciones Básicas

Vaya a la pantalla “Microscope”. Encontrará una lista de datos de ejecución en ella. Para comprobarla, desplácese por las pantallas utilizando el botón [VALUE], el botón [INC / DEC] y los botones [CURSOR (arriba / abajo)].

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón que desee editar.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
   Se muestra la pantalla “PATTERN EDIT SELECT”.
4. Pulse el botón [F3 (MICRO SCOPE)].
   Se muestra la pantalla “MICROSCOPE”. Utilice esta pantalla para ver o editar los datos



Pulse el botón [CURSOR (izquierda)] varias veces hasta que toda la línea quede como si fuera una tira negra. Si utiliza el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] se mostrarán los datos en el orden en el que fueron entrados.

Datos Musicales Manejados en Modo Microscope

El modo Microscope le permite ver y editar los siguientes 9 tipos de datos musicales (mensaje MIDI).

NOTA

Datos que hacen sonar un sonido.

Ajustes Disponibles:

- Nombre de Nota:C-1-G9
- Velocidad1-127
- Tiempo de Puerta:00-01-99-00

* *También puede introducir los datos de NOTE y VELO utilizando un teclado MIDI periférico. Mueva el cursor hasta cada ajuste y utilice el teclado MIDI periférico para hacer ejecutar la nota o la velocidad deseada.*

CC (Cambio de Control)

Estos mensajes MIDI corresponden a varios números de control y se utilizan para aplicar efectos como, por ejemplo, la modulación o el portamento. Se utilizan principalmente para hacer funcionar los botones y la parte del mezclador.

* *Si desea saber más sobre la función de cada número de controlador...*

- “Lista de Ajustes de Transmisión / Recepción” (p. 192).

* *Si quiere saber qué cambio de control puede recibir el generador de sonido del MC-307...*

- “MIDI Implementado” (p. 194).

Gama:

- CC#: 0-127 (Número del Controlador)
- VALUE: 0-127

PC (Cambio de Programa)

Estos mensajes MIDI se utilizan para seleccionar sonidos (patches). Se seleccionará el sonido correspondiente al número del programa.

Si quiere saber los números de patch que corresponden a los números de programa,

Gama

- PC: 1-128 (Número de Programa)

BEND (Efecto de pitch bend)

Son mensajes MIDI que pueden cambiar la afinación mientras está interpretando.

P-AFT (Aftertouch polifónico)

Estos mensajes MIDI aplican el efecto aftertouch a notas individuales.

Gama:

- NOTE: C-1- G9 (Nota)
- VALUE: 0-127

C-AFT (Aftertouch de canal)

Estos mensajes MIDI aplican el aftertouch a todo un canal MIDI.

Gama: 0-127

TEMPO (Cambio de tempo)

Estos datos controlan el tempo (BMP). Sólo se utiliza en la parte MUTE CTRL.

Gama: 20.0-240.0

MUTE

Son datos de Enmudecimiento para cada grupo de parte y de percusión. Sólo se utiliza en la parte de Control de Enmudecimiento.

Gama:

Grupo de Parte: PART R, PART1-PART7, BD, SD, HH, CLP, CYM, TOM / PERC, HIT, OTHERS

Valores: OFF, ON

SYS-EX (Sistema Exclusive)

Son mensajes MIDI sólo para el MC-307. Una parte del principio de los datos se muestra en el Microscope. Para visualizarlos totalmente, pulse el botón [CURSOR (derecha)].

Los mensajes de Sistema Exclusive empiezan con un F0 y terminan con un F7 y los datos se expresan de forma hexadecimal (00-7F).

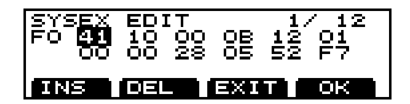
* *Los mensajes de Sistema Exclusive del MC-307, con la excepción de algunos parámetros, son compatibles con los del MC-505 y el JX-305. De los mensajes que contiene el MIDI implementado, aquellos que son comunes a los del MC-505 y el JX-305 pueden intercambiar datos con el MC-307.*

* *El MC-307 es capaz de recibir transmisiones de datos desde el MC-505. En cambio, el MC-505 puede que no reciban correctamente la transmisión de datos desde el MC-307 debido a la diferencia en el número de patches.*

Procedimiento

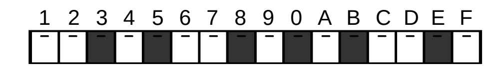
1. Haga que se muestre la pantalla Microscope (p. 72) y utilice el dial [VALUE] para posicionar el cursor en el mensaje Sistema Exclusive que quiere cambiar.
2. Pulse el botón [CURSOR (izquierda)] varias veces.

Se muestra la pantalla de entrada de mensajes de Sistema Exclusive.



3. Utilice los botones [CURSOR (derecha / izquierda)] para mover el cursor hasta la posición del dato que quiere cambiar.
4. Cambie el valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

   Llegado a este punto, puede utilizar los pads de teclado para introducir un número hexadecimal. El dígito hexadecimal entrado a través de cada pad es el siguiente.



5. Pulse el botón [F4 (OK)] para finalizar la tarea de edición de datos.

Cuando haya terminado con los ajustes, volverá a la pantalla Microscope habitual. Si no quiere finalizar la tarea pulse el botón [EXIT].

* *No es posible cambiar el F0 que empieza el mensaje ni el F7 que lo termina.*

* *Si pulsa el botón [F2 (INS)], podrá añadir los datos en la posición en que esté el cursor.*

* *También puede añadir datos situando el cursor en F7 e introduciendo un valor desde el pad del teclado.*

* *Si pulsa el botón [F3 (DEL)] podrá borrar los datos de la posición en que esté el cursor.*

Para cancelar la operación sin cambiar los datos, pulse el botón [EXIT].

Sobre la suma de comprobación

Cuando introduzca un mensaje exclusivo Tipo IV de Roland, debe introducir también una suma de comprobación inmediatamente antes de F7. Como el MC- 307 calculará la suma de comprobación automáticamente no es necesario modificar su valor. Cuando introduzca un nuevo mensaje exclusivo, tan sólo ha de introducir un número arbitrariamente antes de F7 y el MC-307 calculará de forma automática el número correcto.

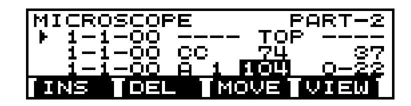
Si no desea que se calcula automáticamente la suma de comprobación, ajuste AUTO CHECKSUM en “OFF” (p. 119).

Modificar Valores de Datos de Ejecución

Cambia los ajustes de los datos existentes.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC], seleccione el patrón que desee editar.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
   Se muestra la pantalla “PATTERN EDIT”.
4. Pulse el botón [F3 (MICRO SCOPE)].
   Se muestra la pantalla “MICROSCOPE”.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para seleccionar los datos cuyos valores va a modificar.
6. Utilice los botones [CURSOR (derecha / izquierda)] para desplazar el cursor hasta un ajuste, tal como se muestra a continuación.



7. Cambie el valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Insertar Datos Musicales (Insert Event)

Especifique la posición en la que quiere insertar los datos y seleccione el tipo de datos que quiere añadir.

Procedimiento

Recupere la pantalla Microscope.

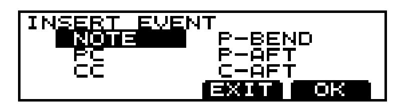
1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC], seleccione el patrón que desee editar.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
   Se muestra la pantalla “PATTERN EDIT”.
4. Pulse el botón [F3 (MICRO SCOPE)].
   Se muestra la pantalla “MICROSCOPE”.

Especifique la posición en la que quiere insertar los datos.

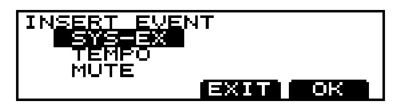
5. Utilice los botones [CURSOR (derecha / izquierda)] para desplazar el cursor hasta el compás, el tiempo del compás o el clock.
6. Determine la posición de inserción utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Inserte los datos.

7. Pulse el botón [F1 (INS)].
   Se muestra la pantalla que permite seleccionar los tipos de datos que se van a insertar.
   Ejemplo1: R, 1 - 7 Parte



   Ejemplo2: MUTE CTRL parte



8. Seleccione el tipo de datos utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

* *Para saber los tipos de datos que puede introducir consulte la sección “Gama de Ajustes” al final de esta sección.*

9. Tras seleccionarlo, pulse el botón [F4 (OK)].

* *Cuando selecciona SYS-EX (Sistema Exclusive) se muestra un mensaje en el que se le indica que debe utilizar el mismo procedimiento que en la operación Change Event para introducir números hexadecimales pulsando el pad del teclado y el botón [ENTER].*

Ajustes Disponibles:

Cuando Microscope está en la gama que va de [R], [1] a [7]:

- NOTE: Nota.
- PC: Cambio de Programa
- CC: Cambio de Control
- Bend: Efecto de pitch bend
- P-AFT: Aftertouch Polifónico
- C-AFT: Aftertouch de Canal

Cuando Microscope está en MUTE CTRL:

- SYS-EX: Sistema Exclusive
- TEMPO: Mensajes de cambio de tempo
- MUTE: Mensajes de mute

Suprimir Datos Musicales (Delete Event)

Especifique los datos que va a borrar y ejecute la operación Delete Event.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC], seleccione el patrón que desee editar.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
   Se muestra la pantalla “PATTERN EDIT”.
4. Pulse el botón [F3 (MICRO SCOPE)].

Se muestra la pantalla “MICROSCOPE”.

5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para seleccionar los datos que va a borrar.
6. Pulse el botón [F2 (DEL)].

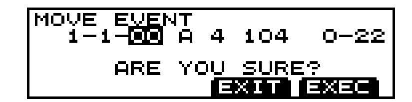
Se muestra el mensaje “DELETE EVENT” y se borran los datos de ejecución.

Mover Datos Musicales (Move Event)

Especifique los datos que va a mover y determine su destino antes de ejecutar la operación Move Event.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC], seleccione el patrón que desee editar.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
   Se muestra la pantalla “PATTERN EDIT”.
4. Pulse el botón [F3 (MICRO SCOPE)].
   Se muestra la pantalla “MICROSCOPE”.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para seleccionar los datos que va a mover.
6. Pulse el botón [F3 (MOVE)].
   Se muestra la pantalla “MOVE EVENT”.



7. Utilice los botones [CURSOR (derecha / izquierda)] para determinar el compás, el tiempo del compás y el clock de destino antes de ajustar el valor.
8. Pulsar [F4 (EXEC)].

Se ejecuta Move Event.

Ver Sólo los Datos de Ejecución Deseados (View Filter)

Con esta función puede ver determinados datos que le facilitan la búsqueda de los datos de ejecución deseados.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
2. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
   Se muestra la pantalla “PATTERN EDIT”.
3. Pulse el botón [F3 (MICRO SCOPE)].
   Se muestra la pantalla “MICROSCOPE”.
4. Pulse el botón [F4 (VIEW)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para mover el cursor hasta los datos que quiere ajustar.

* *Para saber los tipos de datos que puede introducir consulte la sección “Gama de Ajustes” al final de esta sección.*

6. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para ajustar los datos a On o a Off.
7. Cuando haya terminado de ajustarlos, pulse el botón [EXIT].

Los datos que ajuste a Off no se muestran en la pantalla “MICROSCOPE”.

Ajustes Disponibles:

- NOTE.
- CAMBIO DE PROGRAMA
- CAMBIO DE CONTROL
- PITCH BEND:
- POLY-AFTER:
- CHANNEL AFTER
- SISTEMA EXCLUSIVE
- TEMPO
- MUTE:

Editar Patrones (Pattern Edit)

El proceso de editar los datos musicales con un patrón se denomina Edición de Patrones. Le permite modificar el contenido de los datos musicales de un patrón o combinar varios patrones para crear un nuevo patrón totalmente diferente.

PRECAUCIÓN: Los datos de cualquier patrón que haya editado se perderán si apaga el MC-307. Si desea guardar los patrones que ha creado, debe utilizar la operación Pattern Write (consulte Guardar Patrones (p. 83)).

Copiar una Porción de un Patrón (Copy)

Puede copiar una determinada porción de un patrón en otro patrón.

Procedimiento

Primero, seleccione el patrón original que va a copiar.

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón original que va a copiar.

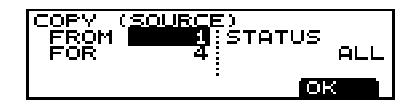
Vaya a la pantalla que le permite ejecutar la operación Copy.

3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].

Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.

5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para que se muestre la pantalla "COPY".
6. Pulse el botón [F1 (COPY)].

Se muestra la pantalla de configuración para la fuente.



Especifique la gama de patrones que va a copiar.

7. Seleccione la parte que va a copiar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7].
8. Desplace el cursor hasta "FROM" pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el compás al comienzo de la porción del patrón que va a copiar utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

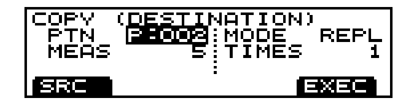
* *Si SETUP está seleccionado, también se copia el parámetro de configuración para el patrón.*

9. Desplace el cursor hasta "FOR" pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el número de compases que va a copiar desde el principio de la porción del patrón que va a copiar utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

* *Si seleccionó SETUP en el paso 9 y sólo quiere copiar el parámetro de configuración, seleccione "-" para FOR.*

10. Desplace el cursor hasta "STATUS" pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione los datos que va a copiar de la fuente de datos utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
11. Pulse el botón [F4 (OK)].

Se muestra la pantalla de configuración para el destino.



Introduzca los ajustes para el patrón de destino de la copia.

12. Para seleccionar la parte de destino de la copia, pulse el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7] o [RHYTHM PART VIEW].
    Si especifica dos o más partes como fuente de copia no es necesario que realice este paso. (Se copiarán en las mismas partes de destino que las partes de fuente de copia).

* *Pulsando [RHYTHM PART VIEW], puede especificar la MUTE COTRL PART.*

13. Mueva el cursor hasta "PTN" pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el número de patrón en el que se va a copiar la parte utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
14. Mueva el cursor hasta "MEAS" pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el número de compás al comienzo del destino de la copia utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
15. Mueva el cursor hasta "MODE" pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el modo de copia utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
    Para copiar la porción de un patrón en el lugar de destino sin borrar los datos ya escritos en él, seleccione "MIX". Para copiarla sobrescribiendo los datos, seleccione "REPL".
16. Mueva el cursor hasta "TIMES" pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el número de operaciones de copia utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ahora, ejecuta la operación de copiado.

17. Pulse el botón [F4 (OK)].

Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución de copiado.

Ajustes Disponibles:

18. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
    Se ejecuta el copiado y, una vez se ha completado la

operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Ajustes Disponibles:

FUENTE

FROM: SETUP, 1-32 (Máximo)

FOR: 1-31, ALL

DESTINO

DEST PTN: P:001-P:710, U:001-U:200

DEST MEAS: SETUP, 1-31, END

STATUS:

- ALL: Todos los datos musicales
- NOTE: Nota.
- PC: Cambio de Programa
- CC: Cambio de Control
- BEND: Efecto de pitch bend
- P-AFT: Aftertouch Polifónico
- C-AFT: Aftertouch de Canal
- SYS-EX: Sistema Exclusive
- TEMPO: Tempo (BPM)
- MUTE: Enmudecer
- MODE: REPL, MIX
- TIMES: 1-32

MODE: REPL, MIX

TIMES: 1-32

NOTAS

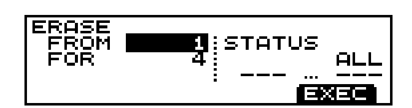
* *No es posible especificar un número de compases que provoquen que la longitud del patrón exceda los 32 compases cuando se ejecuta la operación Copy.*
* *Si se selecciona más de una parte como fuente de copia, los datos se copiarán automáticamente en las mismas partes seleccionadas como fuente de copia.*
* *Si se selecciona la parte [MUTE CTRL] como fuente de copia, sólo puede seleccionarse [MUTE CTRL] como la parte de destino de la copia.*
* *No es posible copiar entre patrones que tienen diferentes tipos de compás.*

Eliminar Datos no Deseados (Erase)

Elimina una parte de los datos o todos.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón para el cual quiere ejecutar Erase.
   Vaya a la pantalla que le permite ejecutar la operación Erase.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].
   Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.
5. Utilice los botones [CURSOR (derecha / izquierda)] para que se muestre la pantalla “ERASE”.
6. Pulse el botón [F2 (ERAS)].
   Se muestra la pantalla de edición de la operación Erase.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7] o [RHYTHM PART VIEW].
   * *Pulsando [RHYTHM PART VIEW], puede especificar la MUTE COTRL PART.*
8. Desplace el cursor hasta “FROM” pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el compás al comienzo de la porción del patrón que va a eliminar utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
9. Desplace el cursor hasta “FOR” pulsando los botones [CURSOR] y, luego, especifique el número de compases que va a eliminar desde el principio de la porción del patrón utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
10. Desplace el cursor hasta “STATUS” pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione los datos que va a eliminar de la porción del patrón utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

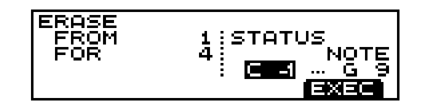
Ahora, ejecute la operación de eliminación.

11. Pulse el botón [F4 (OK)].
    Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución de la eliminación.
12. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
    Se ejecuta la operación Erase y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

* *Si selecciona “STATUS” en el Paso 10 puede especificar la*

gama de números de nota que hay que eliminar.

* *Para especificarlo, mueva el cursor hasta “NOTE RANGE” pulsando el botón [CURSOR (abajo)] antes de introducir la gama utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].*



Ajustes Disponibles:

FROM: F1- último número de compás

FOR: 1-ALL (ALL = todas los compases)

STATUS:

- ALL: Todos los datos musicales
- NOTE: Nota.
- PC: Cambio de Programa
- CC: Cambio de Control
- BEND: Efecto de pitch bend
- P-AFT: Aftertouch Polifónico
- C-AFT: Aftertouch de Canal
- SYS-EX: Sistema Exclusive
- TEMPO: Tempo (BPM)

MUTE: Enmudecer

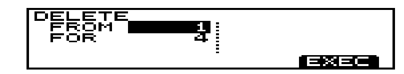
Suprimir Compases no Deseados (Delete Measure)

Esta operación borra los compases no deseados de un patrón y desplaza cualquier compás posterior hacia atrás para rellenar el hueco que ha quedado. Si, en una parte, a los compases borrados les siguen datos, los datos musicales de esa parte se verán acortados. Si en la operación de borrado se especifican todas las partes, lo que se verá acortado será el patrón en sí.

Procedimiento

Seleccione el patrón para el que desea ejecutar Delete.

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón en el cual quiere ejecutar Delete.
   Vaya a la pantalla que le permite ejecutar Delete.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].
   Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.
5. Utilice los botones [CURSOR (derecha / izquierda)] para que se muestre la pantalla “DELETE”.
6. Pulse el botón [F3 (DEL)].
   Se muestra la pantalla de edición de Delete.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7] *o [RHYTHM PART VIEW].*
   * *Pulsando [RHYTHM PART VIEW], puede especificar la MUTE COTRL PART.*
8. Desplace el cursor hasta “FROM” pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el compás al comienzo de la porción del patrón que va a borrar utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
9. Desplace el cursor hasta “FOR” pulsando los botones [CURSOR] y, luego, especifique el número de compases que va a borrar desde el principio de la porción del patrón utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   Ahora, ejecute la operación de borrado.
10. Pulse el botón [F4 (OK)].
    Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución del borrado.
11. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
    Se ejecuta la operación Delete y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Ajustes Disponibles:

FROM: 1-32 (Máximo)

FOR: 1-32 (Máximo)

Insertar Compases en Blanco (Insert Measures)

Se inserta en el patrón un compás en blanco entre el compás especificado y el compás siguiente. Si desea añadir más material musical en medio de un patrón, utilice esta operación para insertar compases en blanco antes de grabar el material adicional. La escala rítmica del compás insertado será la misma que el de los compases situados en las posiciones que le preceden.

Procedimiento

Seleccione el patrón en el que desea ejecutar Insert.

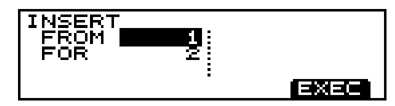
1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón en el cual quiere ejecutar Insert.

Vaya a la pantalla que le permite ejecutar Insert.

3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].

Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.

5. Utilice los botones [CURSOR (derecha / izquierda)] para que se muestre la pantalla "INSERT".
6. Pulse el botón [F4 (INS)].
   Se muestra la pantalla de edición de Insert.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7] o *[RHYTHM PART VIEW]*.

* *Pulsando [RHYTHM PART VIEW], puede especificar la MUTE COTRL PART.*

8. Desplace el cursor hasta "FROM" pulsando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el compás al comienzo de los compases que va a insertar utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
9. Desplace el cursor hasta "FOR" pulsando los botones [CURSOR] y, luego, especifique el número de compases que va a insertar desde el principio de los compases utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   Ahora, ejecute la operación de inserción.
10. Pulse el botón [F4 (OK)].
    Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución de la inserción.
11. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
    Se ejecuta la operación Insert y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Ajustes Disponibles:

FROM: 1-32 (Máximo)

FOR: 1-32 (Máximo)

Transportar la Afinación (Transpose)

Transporta el número de nota (afinación) para cada parte en un patrón. Le permite especificar una transposición de hasta + / - 2 octavas.

Procedimiento

Seleccione un patrón en el que quiera ejecutar la operación Transpose.

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón en el cual quiere ejecutar Transpose.
   Vaya a la pantalla que le permite ejecutar Transpose.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].
   Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.
5. Utilice los botones [CURSOR (izquierda)] para que se muestre la pantalla "TRANSPOS".
6. Pulse el botón [F1 (TRNS)].
   Se muestra la pantalla de edición de Transpose.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7].
8. Pulse el botón [CURSOR (arriba)] para mover el cursor hasta "VALUE".
9. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para especificar la cantidad de transposición.
   Un aumento (o una disminución) del valor en un punto significa que la cantidad aumenta (o disminuye) en un semitono.
10. Pulse el botón [CURSOR (abajo)] para mover el cursor hasta "NOTE RANGE".
11. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para especificar la gama de mensajes de nota que va a transponer.
    Ahora, ejecute la operación de transposición.
12. Pulse el botón [F4 (OK)].
    Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución de la transposición.
13. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
    Se ejecuta la operación Transpose y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Gama:

VALUE: -24 -0- +24

NOTE RANGE: C -1- G9

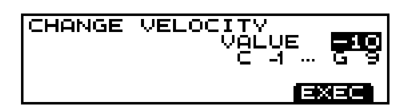
Modificar la Fuerza de las Notas (Change Velocity)

Esta operación modifica la velocidad (fuerza) de las notas grabadas en el patrón. Si incrementa los valores de la velocidad las notas se harán sonar con más fuerza. Esta operación puede utilizarse para aumentar o disminuir la dinámica de las notas.

Procedimiento

Seleccione un patrón en el que quiera ejecutar la operación Change Velocity.

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón en el cual quiere ejecutar Change Velocity.
   Vaya a la pantalla que le permite ejecutar la operación Change Velocity.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].
   Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.
5. Utilice el botón [CURSOR (izquierda)] para que se muestre la pantalla “VELOCITY”.
6. Pulse el botón [F2 (VELO)].
   Se muestra la pantalla de edición de la operación Change Velocity.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7].
8. Pulse el botón [CURSOR (arriba)] para mover el cursor hasta “VALUE”.
9. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para especificar la cantidad en que va a cambiar la velocidad.
10. Pulse el botón [CURSOR (arriba)] para mover el cursor hasta “NOTE RANGE”.
11. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para especificar la gama de mensajes de nota a los que va a cambiar la velocidad.
    Ahora, ejecute la operación de cambio de velocidad.
12. Pulse el botón [F4 (OK)].
    Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución del cambio de velocidad.
13. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
    Se ejecuta la operación Change Velocity y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Gama:

VALUE: -99 -0- +99

NOTE RANGE: C -1-G 9

* *Si en esta operación se diera una velocidad superior a 127 (o inferior a 1), esta quedaría limitada a 127 (o a 1).*

* *Si tan sólo desea cambiar la velocidad de una gama específica de notas, pulse el pad del teclado para especificar la gama que desea. Si no especifica la gama de nota se transpondrán todas las notas.*

Modificar la Duración de la Nota (Change Gate Time)

Esta operación modifica el tiempo de puerta (duración) de las notas grabadas en el patrón. Puede utilizarse para hacer toda la interpretación mas staccato o más tenuto.

Procedimiento

Seleccione el patrón en el que quiera ejecutar la operación Change Gate Time.

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón en el cual quiere ejecutar Change Gate Time.
   Vaya a la pantalla que le permite ejecutar la operación Change Gate Time.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].
   Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.
5. Utilice el botón [CURSOR (izquierda)] para que se muestre la pantalla “GATE TIME”.
6. Pulse el botón [F3 (GATE)].
   Se muestra la pantalla de edición de la operación Change Gate Time.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7].
8. Pulse el botón [CURSOR (arriba)] para mover el cursor hasta “VALUE”.
9. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para especificar la cantidad en que va a cambiar el tiempo de puerta.
10. Pulse el botón [CURSOR (abajo)] para mover el cursor hasta “NOTE RANGE”.

11. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para especificar la gama de mensajes de nota a los que va a cambiar el Gate Time.

    Ahora, ejecute la operación de cambio de tiempo de puerta.

12. Pulse el botón [F4 (OK)].

    Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución de la operación Change Gate Time.

13. Pulse el botón [F4 (EXEC)].

    Se ejecuta la operación Change Gate Time y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Gama:

VALUE: -99 -0- +99

NOTE RANGE: C -1-G 9

Desplazar Ligeramente la Colocación Rítmica (Shift Clock)

Desplaza la colocación rítmica de datos musicales grabados en un patrón hacia delante o hacia atrás en una cantidad de 1 clock (1 / 96 de una pulsación). Utilícelo cuando desee desplazar ligeramente la colocación rítmica general.

Procedimiento

Seleccione el patrón en el que quiere ejecutar la operación Shift Clock.

1. Pulse el botón [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón en el cual quiere ejecutar Shift Clock.

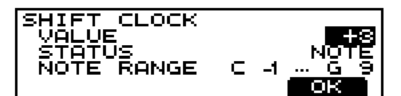
Vaya a la pantalla que le permite ejecutar la operación Shift Clock.

3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].

   Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.

5. Utilice los botones [CURSOR (derecha / izquierda)] para que se muestre la pantalla “CLOCK”.
6. Pulse el botón [F4 (CLK)].

   Se muestra la pantalla de edición de la operación Shift Clock.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7 o *[RHYTHM PART VIEW]*].

   * *Pulsando [RHYTHM PART VIEW], puede especificar la MUTE COTRL PART.*

8. Utilice los botones [CURSOR] para mover el cursor hasta “VALUE” y, luego, seleccione la cantidad de Shift Clock utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
9. Utilice los botones [CURSOR] para mover el cursor hasta “STATUS” y, luego, seleccione el tipo de datos utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

   Ahora, ejecute la operación de desplazamiento de la colocación rítmica.

10. Pulse el botón [F4 (OK)].

    Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución de la operación Shift Clock.

11. Pulse el botón [F4 (EXEC)].

    Se ejecuta la operación Shift Clock y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Ajustes Disponibles:

VALUE: -99 -0- +99

STATUS:

- ALL: Todos los datos musicales
- NOTE: Nota.
- PC: Cambio de Programa
- CC: Cambio de Control
- BEND: Efecto de pitch bend
- P-AFT: Aftertouch Polifónico
- C-AFT: Aftertouch de Canal
- SYS-EX: Sistema Exclusive
- TEMPO: Tempo (BPM)
- MUTE: Enmudecer

* *Si selecciona “STATUS” en el paso 9 puede especificar la gama de números de nota cuya colocación rítmica va a desplazar. Para especificarla, mueva el cursor hasta “NOTE RANGE” pulsando el botón [CURSOR (abajo)] antes de introducir la gama utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].*

* ** El patrón, que, de otra manera, se hubiera antepuesto de largo al comienzo de los datos musicales, se sitúa de este modo justo al comienzo de estos. El patrón, que, de otra manera, se hubiera desplazado mucho más allá del final de los datos musicales, se sitúa de este modo justo al final de estos*

Capítulo 5

Reducir los Datos no Necesarios (Data Thin)

Como algunos mensajes, por ejemplo los de pitch bend o los de cambio de control, utilizan continuamente valores cambiantes pueden ocupar una gran cantidad de memoria. La operación Data Thin le permite reducir estos datos de manera que sea imperceptible la diferencia en el resultado final. Esto le permite utilizar la memoria del MC-307 de manera más eficiente.

Procedimiento

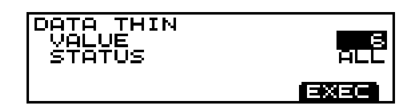
Seleccione el patrón en el que quiere ejecutar la operación.

1. Pulse [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón en el cual quiere ejecutar Data Thin.

   Vaya a la pantalla que le permite ejecutar la operación Data Thin.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].

   Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.
5. Utilice el botón [CURSOR (derecha)] para que se muestre la pantalla “DATA THIN”.
6. Pulse el botón [F1 (THIN)].

   Se muestra la pantalla de edición de la operación Data Thin.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7] o [RHYTHM PART VIEW].

* *Pulsando [RHYTHM PART VIEW], puede especificar la MUTE COTRL PART.*

8. Utilice los botones [CURSOR] para mover el cursor hasta “VALUE” y, luego, seleccione la cantidad de Data Thin utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
9. Utilice los botones [CURSOR] para mover el cursor hasta “STATUS” y, luego, seleccione el tipo de datos utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

   Ahora, ejecute la operación de reducción de datos.
10. Pulse el botón [F4 (OK)].

    Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución de la reducción de datos.
11. Pulse el botón [F4 (EXEC)].

    Se ejecuta la operación Data Thin y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Ajustes Disponibles:

VALUE: 0- +99

STATUS: ALL, CC, BEND, P-AFT, C-AFT

- CC: Cambio de Control
- BEND: Efecto de pitch bend
- P-AFT: Aftertouch Polifónico
- C-AFT: Aftertouch de Canal

Crear un Patrón Cuantificado (Edit Quantize)

Le permite modificar los datos musicales de un patrón según los ajustes de Play Quantize.

Normalmente, Play Quantize no afecta el contenido de los datos musicales y sólo modifica la colocación rítmica con el que se reproduce el patrón. La ejecución de Edit Quantize le permite crear datos a los que se aplica el Play Quantize.

Procedimiento

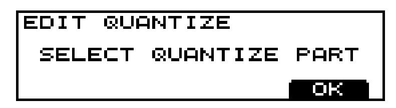
Primero, seleccione un patrón y utilice la Cuantificación Play (p. 34) para seleccionar GRID, SHUFFLE o GROOVE (si no se selecciona uno de dichos tipos, se muestra “NO QTZ SELECCTED” y no podrá llevar a cabo el procedimineto) Se realizará la siguiente operación de Cuantificación Edit con este ajuste.

1. Pulse [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón en el cual quiere ejecutar Edit Quantize.

   Vaya a la pantalla que le permite ejecutar Edit Quantize.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].

   Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.
5. Utilice el botón [CURSOR (derecha)] para que se muestre la pantalla “QUANTIZE”.
6. Pulse el botón [F2 (QTZ)].

   Se muestra la pantalla de edición de Edit Quantize.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7].

   Ahora, ejecute la operación Edit Quantize.
8. Pulse el botón [F4 (OK)].

Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución de Edit Quantize.

9. Pulse el botón [F4 (EXEC)].

Convertir la los valores rítmicos de Nota de un Patrón (Reclock)

Puede doblar o reducir a la mitad los valores rítmicos de los datos musicales grabados en un patrón. Por ejemplo, puede convertir un patrón de cuatro compases de BPM=120 en uno de dos y así se reproducirá de manera idéntica con un BPM de 60. Es una buena idea utilizar la operación de Reclock para hacer coincidir los valores de la colocación rítmica de dos patrones con BPM totalmente diferentes cuando desee conectarlos entre ellos.

Procedimiento

Seleccione el patrón en el que va a ejecutar la operación Reclock.

1. Pulse [PTN].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón en el cual quiere ejecutar Reclock.

Vaya a la pantalla que le permite ejecutar la operación Reclock.

3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].
4. Pulse el botón [F2 (TRACK EDIT)].
   Se muestra la pantalla para seleccionar Pattern Edit.
5. Utilice el botón [CURSOR (derecha)] para que se muestre la pantalla “RECLOCK”.
6. Pulse el botón [F3 (RCLK)].
   Se muestra la pantalla de edición de Reclock.



7. Seleccione la parte que va a editar pulsando el botón de la Parte relevante [R], [1] a [7].

* *Pulsando [RHYTHM PART VIEW], puede especificar la MUTE COTRL PART.*

8. Ajuste cómo desea cambiar la división de música utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   Ahora, ejecute la operación Reclock.
9. Pulse el botón [F4 (OK)].
   Se muestra una pantalla en la que se le pregunta si quiere o no que se muestre la ejecución de Reclock.
10. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
   Se ejecuta la operación Reclock y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Ajustes Disponibles:

PATTERN SIZE:

- - HALF (Los valores rítmicos se reducen a la mitad)
- - DOUBLE (Los valores rítmicos se doblan)

Guardar Patrones

Cuando cree un patrón que le guste, haga lo siguiente para guardarlo como Patrón del Usuario.



A no ser que los guarde, los datos de cualquier patrón que haya grabado o editado se perderán cuando apague el aparato.

Procedimiento

Si está haciendo sonar un patrón, deténgalo.

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [F3 (WR)].
3. Pulse [F3 (PTN)].
4. Utilice el [INC / DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar el patrón destino .
5. El patrón se guardará en el número que usted seleccione aquí.
   Pulse el botón [F4 (WR)].
   Se muestra la pantalla para ponerle nombre a un patrón.
6. Seleccione caracteres para ponerle un nombre al patrón mediante el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   Dispone de los siguientes caracteres:
   espacio, A-Z, a-z, 0-9,! ” # $% & ´ () * +, -. / :; < = >? @ [¥] ^ _ ` |
7. Una vez completada esta operación, pulse el botón [F4 (OK)].
   Se muestra el mensaje “ARE YOU SURE?” (¿Está seguro?).
8. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
   Se ejecuta Saving Pattern.

* *En el paso 6, si pulsa los botones [CURSOR (arriba/abajo)] podrá seleccionar caracteres de caja alta (o de caja baja).*

* *En el Paso 6, los botones de [F1] a [F2] son muy útiles a la hora de editar nombres de patrones.*
[F1 (INS)]: Púlselo para insertar un carácter en la posición del cursor.
F2 (DEL)]: Púlselo para borrar el carácter en la posición del cursor.

Capítulo 5

Reproducir y Grabar Canciones

Un set de patrones que están conectados en el orden de reproducción es lo que se denomina una “canción”.

Cuando reproduzca una canción los patrones cambiarán automáticamente en secuencia, por lo que no será necesario que usted seleccione los patrones. Puede registrar hasta 50 patrones en cada canción, en el orden en el que van a ser reproducidos.

Reproducir una Canción

Procedimiento

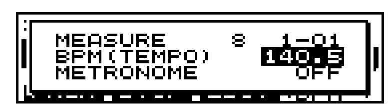
1. Pulse [SONG].

Se muestra el número y el nombre de la canción seleccionada.



2. Utilice el dial [VALUE] o el botón [INC / DEC] para seleccionar el número de canción que desea reproducir. Ahora, la canción ya está seleccionada.

3. Pulse el botón [PLAY] y la canción empezará a sonar. Cuando empieza a reproducirse la canción, en la pantalla se muestra el patrón de ese momento y el patrón siguiente hasta que la canción acaba de ser reproducida. también puede cambiar el BMP y mostrar los compases del patrón utilizando el mismo procedimiento que durante la reproducción de patrones (p. 18).



4. Pulse el botón [STOP] y se detendrá la reproducción de la canción

Las canciones no contienen los datos musicales de los patrones; sólo contienen el orden en el que los patrones van a ser reproducidos. Esto significa que, si modifica un patrón que se ha registrado en una canción, también afectará a la reproducción de la canción. Si borra todos los datos musicales del patrón, la reproducción se detendrá en el momento en que se seleccione ese patrón.

Adelantar y rebobinar

Cada vez que pulse el botón [►►], el cursor se mueve al comienzo del patrón siguiente.

Cada vez que pulse el botón [◄◄] el cursor se mueve al comienzo del patrón anterior.

Si pulsa el botón [|◄] puede volver al principio de la canción. También puede pulsar el botón [■] mientras la canción está detenida para volver al principio.

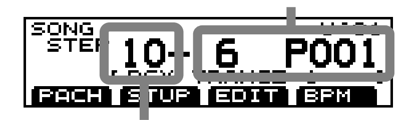
*

*** Visualización del paso y número de patrón actuales**

En la pantalla SONG, puede pulsar [ENTER] para que se muestre el paso y el número del patrón.

También puede hacer que se muestre esta pantalla utilizando [◄◄] o [►►] para moverse por los paso..

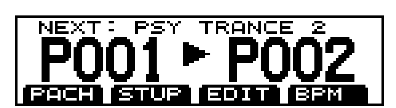
Paso Actual, Patrón Actual



Duración de la Canción (Número del Paso)

MEMO

Puede pulsar el botón [PTN] que se muestra en la pantalla en el Paso 3 del procedimiento para cambiar a la pantalla en la que también se muestra el número del Patrón.



* Si pulsa el botón [PTN] cuando se muestra esta pantalla volverá a la pantalla del Paso 3.

Volver al principio de la canción y reproducirla

Cuando el patrón que se está reproduciendo termina de ser reproducido puede volver al paso 1 y reproducirlo de nuevo.

Sería conveniente que hiciera sonar unas cuantos compases y ajustara el giradiscos y las BPM. Entonces, cuando sea el correcto, reprodúzcala desde el paso 1

Procedimiento

1. Reproduzca la canción.

2. Si quiere volver al paso 1, pulse el botón [PLAY]. En la pantalla se muestra “TP”.

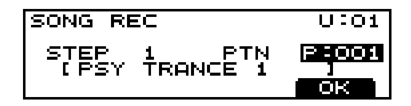
Cuando el patrón que estaba sonando en el paso 2 haya terminado de sonar, volverá al paso 1 y lo volverá a reproducir.

Grabar una Canción

Introduzca patrones uno a uno y especifique el orden en el que quiere reproducirlos. Los patrones se numeran siguiendo el orden en que los ha introducido y se llaman **pasos.**

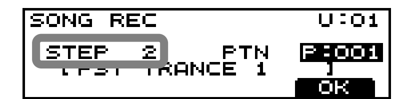
Procedimiento

1. Pulse [SONG].
2. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el número de canción que quiere grabar.
3. Pulse el botón [REC].



4. Pulsando los botones [◀◀] o [▶▶] se determina el paso en el que empieza la grabación.
5. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón que se va a reproducir en ese paso.
6. Pulse el botón [ENTER].

   Se muestra el siguiente número de paso



7. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patrón que se va a reproducir en ese paso.
8. Pulse el botón [ENTER].
9. Introduzca los patrones para los pasos del 3 en adelante.

   Cuando haya finalizado con el último paso pulse el botón [STOP] para que se dé por completada la grabación.

Editar un Paso

Después de grabar algunos pasos, podrá pulsar [◀◀] o [▶▶] en la pantalla SONG REC para moverse por los pasos

Probar un patrón

Después de seleccionar un patrón durante el proceso de grabación puede pulsar el botón [PLAY] para escuchar ese patrón. Al igual que en el modo Pattern, puede seleccionar diferentes patrones mientras los está escuchando. Para detener la audición, pulse el botón [STOP].

Asignar un patrón con parámetros de configuración Setup modificados

Mientras realiza la audición de un patrón puede modificar los ajustes de Mute, Part Mixer, Effect... para esa parte y pulsar [ENTER] o [F4 (OK)] para asignar a la parte esos ajustes. Esto no afectará al patrón original de ningún modo, ya que los parámetros para cada patrón están guardados como parte de los datos de la canción.

Utilizando esta función puede modificar los ajustes de Mute o el tipo M-FX de un único patrón y crear una canción desarrollando el mismo patrón de diferentes maneras.

Editar Canciones (Song Edit)

Barrer Todos los Pasos (Clear All Steps)

Vacía todos los pasos introducidos. Esta función es útil para crear una canción desde el principio.

Procedimiento

Seleccione la canción cuyos pasos va a eliminar.

1. Pulse el botón [SONG].
2. Seleccione la canción utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

   Vaya a la pantalla para ejecutar Edit.
3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].

   Se muestra la pantalla de edición de canciones.

Ejecute All Clear Steps.

4. Pulse el botón [F1 (CLR)].

Se muestra el mensaje “ARE YOU SURE?” (¿Está seguro?).

5. Para ejecutar la operación Clear All Steps, pulse el botón [F3 (EXIT)]. Volverá a la pantalla anterior.

Suprimir Pasos no Deseados (Step Delete)

Seleccione la canción cuyos pasos va a eliminar.

Procedimiento

Select the song whose steps are to be erased.

1. Pulse [SONG].
2. Seleccione la canción utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Vaya a la pantalla para ejecutar Edit.

3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].

   Se muestra la pantalla de edición de canciones.

Ejecute la operación Delete.

4. Pulse los botones [CURSOR (derecha / izquierda)], [INC / DEC] o el dial [VALUE] para mover el cursor hasta el paso que desea borrar.
5. Pulse el botón [F2 (DEL)].

   Se ejecuta la operación Step Delete y, una vez se ha completado la operación, vuelve a mostrarse la pantalla normal.

Copiar una Canción (Song Copy)

Puede copiar datos de una canción en otra canción. Esta función es útil para hacer sonar dos o más canciones en secuencia o para combinar dos o más canciones.

Procedimiento

Antes de empezar, seleccione la canción que va a utilizar como fuente de copia.

1. Pulse [SONG].
2. Seleccione la canción fuente utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Vaya a la pantalla para ejecutar la operación Copy.

3. Pulse el botón [F3 (EDIT)].

   Se muestra la pantalla de edición de canciones.
4. Pulse el botón [F4 COPY] para que se muestre la pantalla “COPY”.



   Seleccione el número del destino de la copia de la canción y la posición en la que va a empezar el copiado.

5. Mueva el cursor hasta “SONG” utilizando los botones [CURSOR] y, luego, seleccione el destino de la copia utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
6. Mueva el cursor hasta “STEP” utilizando los botones [CURSOR] y, luego, especifique el número de paso al comienzo de la canción que va a ser copiada utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

   Ahora, ejecute la operación Song Copy.
7. Pulse el botón [F4].

   Se ejecuta la operación Song Copy.

Range:

DEST SONG: U01 – U50

STEP: 1 – 50 (Máximo)

* *Si el destino de la copia contiene datos, se ejecuta Song Copy sobrescribiendo esos datos.*
* *No se puede especificar un número de pasos que provoquen que la canción copiada tenga más de 50 patrones.*

Guardar la Canción

Cuando cree una canción que le guste, haga lo siguiente para guardarla como Canción del Usuario.

Cuando quiera guardar una canción con los ajustes cambiados, guárdela siguiendo este procedimiento. Si ha modificado un ajuste de una canción pero no quiere guardarlo puede utilizarlo hasta que apague el MC-307 siempre que no haya ejecutado esta función.

Procedimiento

Si está haciendo sonar una canción, deténgala.

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [F3 (WR)].
3. Pulse el botón [F3 (SONG)].

   Se muestra la pantalla para especificar tanto la fuente como el destino de la copia. Como fuente de copia se muestra la canción que se selecciona en el Paso 1.
4. Utilice [INC / DEC] o el dial [VALUE] para seleccionar la canción destino.

   Cualquier número de canción precedido de un asterisco indica que la canción se ha editado pero que aún no se ha guardado.
5. Utilice el botón [CURSOR (abajo)] para seleccionar el destino de la canción que va a copiar.

   Como la canción se va a guardar en el número que seleccione aquí, asegúrese de seleccionar el número apropiado. La canción allí guardada se eliminará.
6. Pulse el botón [F4 (WR)].

   Se muestra la pantalla para ponerle nombre a una canción.
7. Seleccione caracteres para ponerle un nombre al patrón mediante el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Dispone de los siguientes caracteres:

espacio, A-Z, a-z, 0-9,! ” # $% & ´ () * +, -. / :; < = >? @ [¥] ^ _ ` |

8. Una vez completada esta operación, pulse el botón [F4 (OK)].

   Se muestra el mensaje “ARE YOU SURE?” (¿Está seguro?).
9. Pulse el botón [F4 (EXEC)].

   Se ejecuta la operación de guardar la canción.

* *En el paso 7, si pulsa los botones [CURSOR (arriba/abajo)] podrá seleccionar caracteres de caja alta (o de caja baja).*

* *En el Paso 7, los botones de [F1] a [F2] son muy útiles a la hora de editar nombres de patrones.*

[F1 (INS)]: Púlselo para insertar un carácter en la posición del cursor.

[F2 (DEL)]: Púlselo para borrar el carácter en la posición del cursor.

Capítulo 6 Crear Patches Propios

Puede crear los patches que desee cambiando varios parámetros para crear tones (parámetros de tone). Esta operación se puede llevar a cabo mediante la edición de patches o (edición de percusión). Con esta operación puede configurar parámetros específicos para cada tone y para cada tone de percusión.

Editar Patches

Puede hacerse la idea de que un patch es un elemento equivalente a un instrumento musical. Para dar una mayor diversidad sonora a los patches, la función de reproducción de patches está configurada para permitir que se pueda combinar la reproducción de cuatro timbres básicos, a los que nos referiremos como tones. Así pues, por ejemplo, puede desarrollarse un patch que consiga combinar la reproducción de piano e instrumento de cuerdas.

Cambiar la Forma de Onda Básica del Sonido (WAVE/FXM)

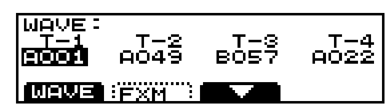
En WAVE / FXM, puede realizar ajustes relacionados con la forma de las ondas que es la base del sonido del sintetizador. FXM (Modulación Cruzada de Frecuencia) utiliza una forma de ondas específica para aplicar una modulación de frecuencia a la forma de onda seleccionada, creando armónicos complejos. Es útil para crear sonidos con gran dramatismo o efectos de sonido.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse uno de los botones de parte de [1] a [7] para seleccionar la parte que quiere editar.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
   Se muestra la pantalla de edición de set de percusión.
4. Pulse el botón [CURSOR (arriba)].



5. Pulse [F1 (WAVE)].
6. Para editar los parámetros en “WAVE”, pulse [F1 (WAVE)]. Para editar los parámetros en “FXM”, pulse [F2 (FXM)].
   Se muestra una de las pantallas de edición.



7. Pulse [F3 (▲)] / [F4 (▼)] para seleccionar los parámetros a editar.
8. Pulse los botones [CURSOR (derecha / izquierda) para mover el cursor por debajo del número de tone (de T-1 a T-4) para el cual quiere definir el parámetro.
9. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
10. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior

Parámetros que pueden ajustarse

- WAVE: WAVE, TONE SWITCH y GAIN
- FXM: SWITCH, COLOR y DEPTH

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y los contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros WAVE

WAVE:

Puede realizar ajustes para la forma de onda, que es la base del sonido del sintetizador.
Puede seleccionar una forma de onda, la base del sonido, para cada tone.
La selección de la forma básica de onda es la parte fundamental de la creación de sonido. Se recomienda seleccionar un tone que esté lo más cerca posible del que usted prevé seleccionar.
Gama: A001–A254, B001–B251, C001–C236



Cuando se muestra esta pantalla, puede pulsar el botón [RHYTHM PART VIEW] para cambiar a una pantalla que muestre el nombre de la onda del tone que ha seleccionado. Para volver a la pantalla original, pulse otra vez el botón [RHYTHM PART VIEW].

* *Esta función no puede utilizarse si el ajuste de sistema [RHYTHM PART VIEW] (p. 121) está ajustado a “MUTE CTRL”. Cambie el ajuste a “NORMAL” antes de utilizar esta función.*



* *Si desea saber las formas de onda de las que dispone.....*

- > “Lista de Forma de Onda”(P. 167)

WAVE: TONE SWITCH

Ajústelo a “ON” si quiere que suene el tone y a “OFF” si no quiere que suene. Para hacer el mejor uso posible de la polifonía de la que dispone, debería ajustar a “OFF” los tones que no utilice.
Gama: OFF, ON

WAVE: GAIN

Realza la forma de onda. Aumentando este ajuste 6 dB se doblará la ganancia. Si utiliza el realzador para distorsionar el sonido, le resultará efectivo ajustar esta opción al valor máximo.
Gama: -6, 0, +6, +12
Si desea saber más sobre los ajustes de ganancia del realzador...
- consulte “Realzador” (p. 100).

Parámetros FXM

FXM: SWITCH

FXM (Modulación Cruzada de Frecuencia) utiliza una forma de ondas específica para aplicar una modulación de frecuencia a la forma de onda seleccionada, creando armónicos complejos. Es útil para crear sonidos con gran dramatismo o efectos de sonido.
Cuando desee utilizar FXM ajuste el parámetro a “ON”.
Gama: OFF, ON

FXM: COLOR

Selecciona uno de los cuatro tipos de modulación de frecuencia para FXM que hay que aplicar.
A medida que se aumenta su valor el sonido se vuelve más bronco. Unos valores más bajos producirán un sonido más metálico.
Gama: 1–4

FXM: DEPTH

Ajusta la profundidad de la modulación de frecuencia producida por el FXM.
A medida que se aumenta el valor, la modulación se aplica de forma más profunda. A medida que se disminuye el valor, la profundidad de la modulación también disminuye.
Gama: 1–16

Cambiar la Afinación (PITCH y ENVELOPE)

En PITCH y en ENVELOPE se definen los parámetros relacionados con la afinación. ENVELOPE incluye parámetros relativos a los cambios de afinación en relación al tiempo.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse uno de los botones de parte de [1] a [7] para seleccionar la parte que quiere editar.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
   Se muestra la pantalla de edición de patches.
4. Pulse el botón [CURSOR (arriba)] y, luego, el botón [F2 (PICH)].



5. Para editar los parámetros en “PITCH”, pulse [F1 (PICH)].
   Para editar los parámetros en “P-ENV” (ENVOLVENTE DE LA AFINACIÓN), pulse [F2 (PENV)].

Se muestra una de las pantallas de edición.



6. Pulse los botones[F3 (▲)] / [F4 (▼)] para seleccionar el parámetro que quiere editar.
7. Pulse los botones [CURSOR (derecha / izquierda) para mover el cursor por debajo del número de tone (de T-1 a T-4) para el cual quiere definir el parámetro.
8. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
9. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- PITCH: COARSE TUNE, FINE TUNE, RANDOM PITCH, KEY FOLLOW
- P-ENV: ENV DEPTH, VELO SENS, VELO TIME1, 4, TIME KEY FOLLOW, TIME1–4, LEVEL1–4

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y los contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros PITCH

PITCH: COARSE TUNE

Ajusta la afinación de cada tone de semitono en semitono. Los ajustes más altos aumentarán la afinación. Los más bajos harán caer la afinación.
Gama: -48– +48 semitonos

PITCH: FINE TUNE

Puede ajustar la afinación de cada tone de centavas en centavas (1 / 100 de semitono).
Cuanto mayor el valor, mayor la afinación; a menos valor, afinación más baja.
Gama: -50– +50
Hacer el sonido más espacioso

Si selecciona la misma forma de onda para dos tones, ajuste el mismo valor de Coarse Tune para ambos tones y luego utilice Fine Tune para crear una ligera diferencia entre la afinación de ambos: el sonido parecerá más espacioso (efecto Detune).

PITCH: RANDOM PITCH

Aplica un grado de aleatoriedad a la afinación de cada nota. Cuanto mayor es el valor, mayor es el grado de aleatoriedad que se aplica. Cuanto menor es el valor, menor es el grado de aleatoriedad que se aplica.
Con un valor de “0” no se producirá ningún efecto.
Gama: 0-1200

PITCH: KEY FOLLOW

Este ajuste provoca que la afinación se vea afectada por la posición del pad de teclas,
A no ser que cree un tipo especial de sonido, deje normalmente el ajuste a “+100”.
Con los ajustes positivos (+) la afinación aumentará a medida que toque notas más altas (es decir, notas hacia la derecha del teclado).
Con los ajustes negativos (-) la afinación caerá a medida que toque notas más altas.
Gama: -100 - +200

- +100: Como en un teclado convencional, la afinación aumentará una octava cuando se desplace doce notas hacia arriba en el teclado.
- +200: La afinación aumentará dos octavas cuando se desplace doce notas hacia arriba en el teclado.
- 0: La afinación será la misma sea cual sea la nota que haga sonar.
- 100: La afinación caerá una octava cuando se desplace doce notas hacia arriba en el teclado.

Cuando cree sonidos de instrumentos que, por naturaleza, tienen un cambio mínimo en la afinación como, por ejemplo, los instrumentos de percusión, resulta efectivo ajustar “Pitch Key Follow” a “+10” o “+20”.

Parámetros P-ENV (ENVOLVENTE DE LA AFINACIÓN)

P-ENV: ENV DEPTH (PROFUNDIDAD DE LA ENVOLVENTE)

Aquí le presentamos cómo puede ajustar la profundidad de Pitch Envelope.
Cuanto mayor sean los ajustes positivos (+) más amplia será la amplitud del cambio de afinación. Los ajustes negativos invertirán la forma de la envolvente, provocando que la afinación cambie en la dirección opuesta.
Gama: -12 - +12
P-ENV: VELO SENS (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)
Este ajuste le permite controlar la profundidad de Pitch Envelope mediante la fuerza con la que interpreta en el teclado MIDI externo.
Con los ajustes positivos (+), la afinación cambiará más cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes negativos (-), la afinación cambiará menos cuanto más fuerte interprete en el teclado.
Cuando “TIME” está ajustado a un valor positivo (+), las notas interpretadas más suavemente tendrán un cambio de afinación pequeño, mientras que las interpretadas con mayor fuerza tendrán un cambio mayor.
Gama: -100 - +150

P-ENV: VELO TIME1, 4 (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD TIEMPO 1 y TIEMPO 4)

La fuerza empleada al atacar una tecla de un teclado MIDI externo se utiliza para controlar TIME 1, mientras que la velocidad con la que se suelta la tecla se utiliza para controlar TIME 4.

- VELO TIME 1

Gama: -100 - +100
Con los ajustes positivos (+), TIME 1 se volverá más rápido cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes negativos (-), TIME 1 se volverá menos rápido cuanto más fuerte interprete en el teclado.

- VELO TIME 4 (Sensibilidad a la Velocidad de la Envolvente del Amplificador del TIME 4)

Gama: -100 - +100
Con los ajustes positivos (+), cuanto más rápido suelte la tecla más rápido será TIME 4. Con los ajustes negativos (-), cuanto más rápido suelte la tecla más lento será TIME 4.

P-ENV: TIME KEY FOLLOW

Este ajusta provoca que los tiempos (TIME 2/3/4) de Pitch Envelope se vean afectados por la posición del pad del teclado.
Los ajustes más altos producirán un cambio mayor de la envolvente de la tecla Do4. Con los ajustes positivos (+), los tiempos se volverán más cortos a medida que haga sonar notas más altas. Con los ajustes negativos (-), los tiempos se volverán más largos a medida que haga sonar notas más altas.
Gama: -100 - +100

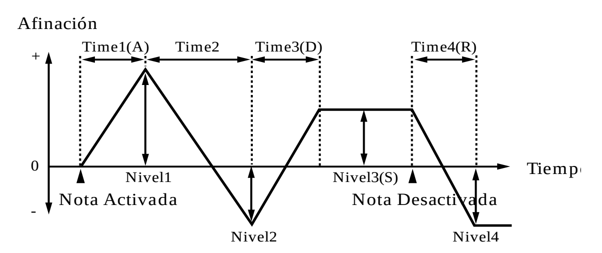


En las siguientes pantallas “P-ENV TIME 1-4” y “P-ENV LEVEL 1-4”, se indican los TIME 1-4 y LEVEL 1-4 para un tone, y no para los Tone 1, 2, 3 y 4. Por ejemplo, si antes de ir hasta esa pantalla el cursor está situado en TONE 2, entonces se indica el TIME 1-4 para el TONE 2.

P-ENV: TIME1–4

TIME 1-4 (ENVOLVENTE DE LA AFINACIÓN del TIEMPO 1-4)
Especifica el tiempo que pasa hasta que se alcanza la siguiente afinación. Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros TIME 1-4.
Los ajustes más altos harán que aumente el tiempo antes de que se alcance un nuevo nivel de afinación.
.

Gama: 0–127



P-ENV: LEVEL1–4

Level 1-4 (Nivel 1-4 de la Envolvente de la Afinación)
Especifica la diferencia de afinación respecto a la afinación normal (especificada mediante Coarse Tune y Fine Tune). Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros Level 1-4. Los ajustes positivos (+) aumentarán la afinación por encima de la afinación normal. Los ajustes negativos (-) harán que la afinación sea menor que la afinación normal.
Gama: -63– +63



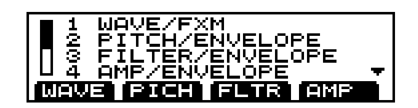
Para más detalles acerca de la correspondencia del TIME 1-4 y LEVEL 1-4 de la envolvente y los parámetros asignables a los controles A, D, S y R, vea la página 104.

Cambiar el Brillo de los Sonidos (FILTER y ENVELOPE)

Utilizando un filtro puede hacer que sólo pase o se atenúe una gama determinada de señales de audio, modificándose así el brillo. FILTER le permite realizar ajustes que afectan el brillo del sonido. En la sección F-ENV pueden definirse parámetros relativos a “cambios en el brillo del sonido en relación al tiempo”.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse uno de los botones de parte de [1] a [7] para seleccionar la parte que quiere editar.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
   Se muestra la pantalla de edición de patches.
4. Pulse el botón [CURSOR (arriba)] y, luego, el botón [F3 (FLTR)].



5. Para editar los parámetros en “FILTER”, pulse [F1 (FLTR)]. Para editar los parámetros en “F-ENV” (ENVOLVENTE DEL FILTRO), pulse [F2 (FENV)].
   Se muestra una de las pantallas de edición.
6. Pulse los botones [F3 (▲)] / [F4 (▼)] para seleccionar el parámetro que quiere editar.
7. Pulse los botones [CURSOR (derecha / izquierda) para mover el cursor por debajo del número de tone (de T-1 a T-4) para el cual quiere definir el parámetro.
8. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
9. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- FILTER: TYPE, CUTOFF, CUTOFF KF, RESONANCE, RES VELO SENS
- F-ENV: ENV DEPTH, VELO CURVE, VELO SENS, VELO TIME1, 4, TIME KEY FOLLOW, TIME1–4, LEVEL1–4

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros FILTER

FILTER: TYPE

Selecciona el tipo de filtro.
Gama:

- OFF.
  No se aplica el filtro (todos los indicadores de filtro están sin iluminar).
- - F (Filtro Pasa bajos):
  Este tipo de filtro es el que se utiliza más habitualmente y permite que pasen señales de audio con frecuencias inferiores a las de la frecuencia de corte. Se utiliza para hacer que el sonido sea más dulce.
- - F (Filtro Pasa Bandas):
  Este filtro corta todas las señales de audio excepto aquellas que tienen unas frecuencias cercanas a la frecuencia de corte.
- HPF (Filtro Pasa Altos):
  Permite que pasen señales de audio con frecuencias superiores a las de la frecuencia de corte. Se utiliza para hacer que el sonido sea más dulce. Es útil para hacer que los sonidos sean más marcados y tengan más brillo.

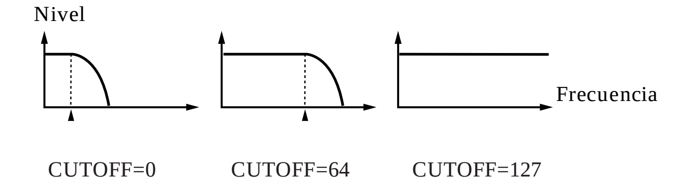
- PKG (Filtro de Picos):
  Este filtro realza las señales de audio con frecuencias cercanas a la frecuencia de corte. Resalta la gama de medios y es útil para crear un sonido distintivo.
  Si selecciona Peaking Filter como Filter Type y utiliza LFO para modular la frecuencia de corte, puede crear un efecto "wah".
- > "Ajustar la profundidad de la modulación de la frecuencia de corte (LFO 1:FILTER DEPTH)" (p. 97).

FILTER: CUTOFF

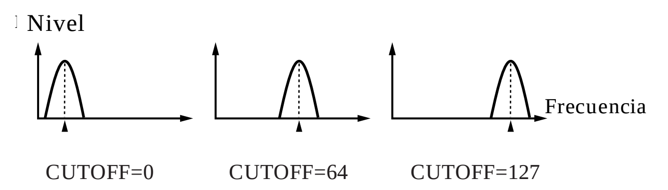
Especifica la frecuencia a la que el filtro empezará a afectar los componentes de frecuencia de la forma de onda (la frecuencia de corte). Si cambia la frecuencia de corte podrá controlar el brillo del sonido.
Gama: 0–127
El efecto dependerá del tipo de filtro seleccionado.

- - LPF (Filtro Pasa bajos)
  Si aumenta el valor el sonido tendrá más brillo, haciéndolo más similar a la forma de onda original. Los ajustes más bajos cortarán más armónicos de frecuencias altas haciendo que el sonido sea más oscuro.

* *En algunas formas de onda puede que no escuche ningún sonido si disminuye demasiado el valor.*

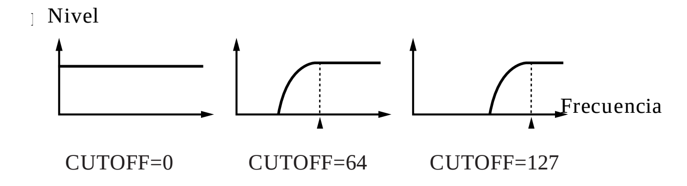


- - BPF (Filtro Pasa Bandas)
- Los ajustes más altos harán que aumente la zona de frecuencias que se escucha. Los ajustes más bajos sólo provocarán que cada vez se escuche una zona de frecuencias más baja.



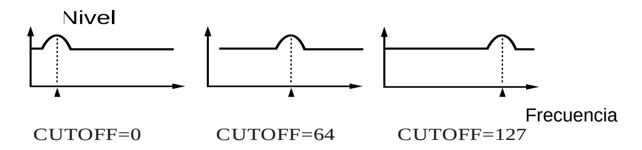
- - HPF (Filtro Pasa Altos)
  A medida que se incrementa su valor, se irá cortando más y más la gama de frecuencias bajas, haciendo que el sonido sea más marcado. A medida que se disminuya su valor, podrá irse escuchando el sonido original de la forma de ondas.

* *En algunas formas de onda puede que no escuche ningún sonido si aumenta demasiado el valor.*



- PKG (Filtro de Picos)

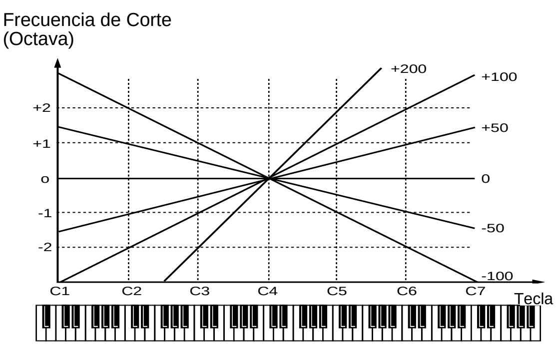
  A medida que se incrementa su valor aumenta la zona de frecuencias que se resalta. A medida que se disminuye su valor disminuye también la zona de frecuencias que se resalta.



> **NOTE**
>
> *Cuando trabaje con FILTER tenga cuidado de no ajustar RESONANCE a un valor demasiado alto. Los valores muy altos pueden causar que los sonidos se distorsionen o que el volumen suba repentinamente. Algunos ajustes pueden dañar sus oídos o sus altavoces. Por favor, tenga cuidado.*

FILTER: CUTOFF KF (CUTOFF FREQUENCY KEY FOLLOW)

Este ajuste hace que la frecuencia de corte se vea afectada por la posición del pad del teclado.
Con ajustes positivos (+), la frecuencia de corte aumentará a medida que haga sonar notas cada vez más altas. Con ajustes negativos (-), la frecuencia de corte disminuirá a medida que haga sonar notas cada vez más altas.



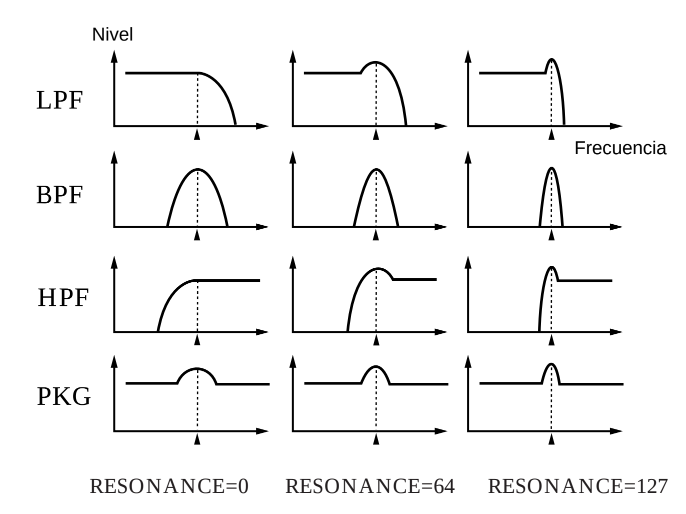
Gama: -100– +200

- +100: Cuando se desplace 12 notas hacia arriba desde Do4, la frecuencia de corte aumentará una octava.
- +200: Cuando se desplace 12 notas hacia arriba desde Do4, la frecuencia de corte aumentará dos octavas.
- 0: La frecuencia de corte será la misma para todas las notas.
- 100: Cuando se desplace 12 notas hacia arriba en el teclado desde Do4, la frecuencia de corte disminuirá una octava.

Si ajusta Cutoff Frequency a un valor de aproximadamente "64", será más fácil escuchar el efecto Key Follow.

FILTER: RESONANCE

Este ajuste resalta los armónicos en la región de la frecuencia de corte añadiendo carácter al sonido.



Gama: 0–127
A medida que se incrementa su valor el sonido tiene más carácter. A medida que su valor disminuye el sonido es más natural. Para prevenir que la resonancia se incremente demasiado se han configurado los ajustes de fábrica para que el valor nunca vaya más allá de "115", ni tan siquiera cuando el control se gira el máximo en el sentido de las agujas del reloj. Es lo que se llama Resonance Limiter (limitador de resonancia). Usted puede ajustar libremente este límite superior a cualquier valor.

- - > "Definir la Gama Variable para la Resonancia (LIMITADOR DE LA RESONANCIA)" (p. 115)



> *Si ha incrementado el límite del Limitador de la Resonancia, tenga cuidado de no aumentar demasiado la resonancia. Los valores muy altos pueden causar que los sonidos se distorsionen o que el volumen suba repentinamente. Algunos ajustes pueden dañar sus oídos o sus altavoces. Por favor, tenga cuidado.*

FILTER: RES VELO SENS (RESONANCIA DE LA SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

Especifica cómo la profundidad de la resonancia se verá afectada por la dinámica de su interpretación en el teclado MIDI externo.
Con ajustes positivos (+), al interpretar en el teclado con más fuerza el cambio será mayor. Con ajustes negativos (-), al interpretar en el teclado con más fuerza el cambio será menor.
Gama: -100– +150

Parámetros F-ENV (ENVOLVENTE DEL FILTRO)

F-ENV: ENV DEPTH (PROFUNDIDAD DE LA ENVOLVENTE)

Este ajuste permite ajustar la profundidad de la envolvente del filtro. A medida que se aumentan los valores positivos (+) la cantidad de cambio tonal aumentará. Con los ajustes negativos (-) se invertirá la forma de la envolvente y el tone cambiará en la dirección contraria.
Cuando ajuste Envelope Depth a un valor positivo (+) será más fácil escuchar el efecto de la envolvente del filtro si ajusta la frecuencia de corte a un nivel más bajo.
Gama: -63 - +63

F-ENV: VELO CURVE (CURVA DE LA VELOCIDAD)

Selecciona la curva de cambio con la que la fuerza de su interpretación en el teclado MIDI externo afectará a la cantidad de cambio producida por la envolvente del filtro.
Gama: 1-7

F-ENV: VELO SENS (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

Especifica cómo la fuerza de su interpretación en el teclado MIDI externo afectará a la envolvente del filtro.
Con los ajustes positivos (+), el tone cambiará más cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes negativos (-), el tone cambiará menos cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con ajustes positivos (+) de TIME el sonido tendrá más brillo para las notas interpretadas con fuerza y será más oscuro para aquellas notas interpretadas con mayor suavidad.
Gama: -100 - +150

F-ENV: VELO TIME1, 4 (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD DEL TIEMPO 1, 4)

La fuerza con la que se toca una tecla de un teclado MIDI externo se utiliza para controlar TIME 1, mientras que la velocidad con la que se suelta la tecla se utiliza para controlar TIME 4.

- VELO TIME 1
  Gama: -100 - +100
  Con los ajustes positivos (+), TIME 1 se volverá más rápido cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes negativos (-), TIME 1 se volverá menos rápido cuanto más fuerte interprete en el teclado.
- VELO TIME 4 (Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del Amplificador del TIEMPO 4)
  Gama: -100 - +100
  Con los ajustes positivos (+), cuanto más rápido suelte la tecla más rápido será TIME 4. Con los ajustes negativos (-), cuanto más rápido suelte la tecla más lento será TIME 4.

F-ENV: TIME KEY FOLLOW

Este ajusta provoca que los tiempos (TIME 2/3/4) de Pitch Envelope se vean afectados por la posición del pad del teclado que pulsa.
En relación a la envolvente de la tecla Do4, cuanto más altos sean los ajustes mayor será el cambio de los tiempos.
Con los ajustes positivos (+), los tiempos se volverán más cortos a medida que haga sonar notas más altas. Con los ajustes negativos (-), los tiempos se volverán más largos a medida que haga sonar notas más altas.
Gama: -100– +100

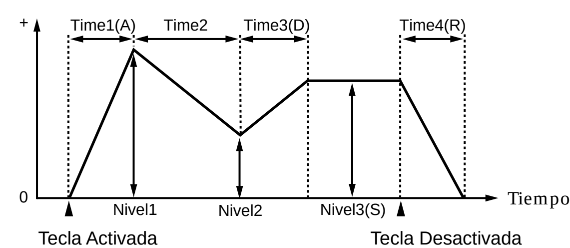


En las siguientes pantallas "F-ENV TIME 1-4" y "F-ENV LEVEL 1-4", se indican los TIME 1-4 y LEVEL 1-4 para un tone, y no para los Tone 1, 2, 3 y 4. Por ejemplo, si antes de ir hasta esa pantalla el cursor está situado en TONE 2, entonces se indica el TIME 1-4 para el TONE 2.

F-ENV: TIME1–4

Especifica el tiempo que pasa hasta que se alcanza la siguiente frecuencia de corte. Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros TIME 1-4. Los ajustes más altos harán que aumente el tiempo antes de que se alcance una nueva frecuencia de corte.
Gama: 0–127





F-ENV: LEVEL1–4

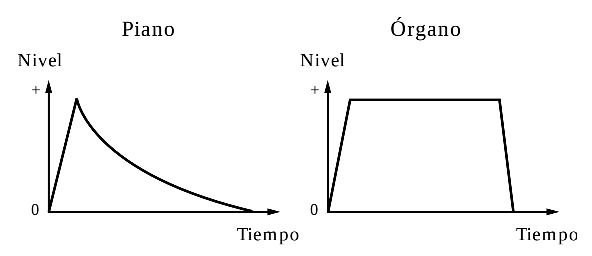
Especifica la frecuencia de corte en cada nivel. Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros Level 1-4.
Al aumentar este ajuste aumentará también la frecuencia de corte.
Gama: 0–127



Para más detalles acerca de la correspondencia del TIME 1-4 y LEVEL 1-4 de la envolvente y los parámetros asignables a los controles A, D, S y R, vea la página 104.

Cambiar el Nivel del Volumen y la Localización (AMP y ENVELOPE)

El AMP (amplificador) contiene ajustes relativos al volumen y a la posición del sonido (PAN) en el campo de sonido estéreo. Los parámetros de A-ENV le permiten especificar este tipo de cambio variable en tiempo del volumen (Envolvente del Amplificador).).



Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse uno de los botones de parte de [1] a [7] para seleccionar la parte que quiere editar.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
   Se muestra la pantalla de edición de patches.
4. Pulse el botón [CURSOR (arriba)] y, luego, el botón [F4 (AMP)].



5. Para editar los parámetros en "AMP", pulse [F1 (AMP)].
   Para editar los parámetros en "A-ENV" (ENVOLVENTE DEL AMPLIFICADOR), pulse [F2 (AENV)].
   Se muestra una de las pantallas de edición.



6. Pulse los botones [F3 (▲)] / [F4 (▼)para seleccionar el parámetro que quiere editar.
7. Pulse los botones [CURSOR (derecha / izquierda) para mover el cursor por debajo del número de tone (de T-1 a T-4) para el cual quiere definir el parámetro.
8. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
9. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- AMP: TONE LEVEL, BIAS DIRECTION, BIAS POINT, BIAS POINT LEVEL, TONE PAN, PAN KEY FOLLOW, RANDOM PAN SW, ALT PAN DEPTH
- A-ENV: VELO CURVE, VELO SENS, VELO TIME 1, 4, TIME KEY FOLLOW, TIME 1–4, LEVEL 1–3

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros AMP

AMP: TONE LEVEL

Ajusta el volumen de cada tone. Se utiliza principalmente para ajustar el balance del volumen entre tones.
Gama: 0–127

- Ajustar el Volumen de Cada Parte (Part Level)" (p. 22).

AMP: BIAS DIRECTION

Los parámetros Bias especifican cómo afectará la posición del teclado al nivel de Tone Level. Puede utilizarse para simular cómo cambia el volumen de un instrumento acústico según la localización (afinación) de la nota.
Selecciona la(s) zona(s) del teclado que se verán afectadas por encima y / o por debajo del Bias Point especificado.
Ajustes Disponibles:

- LWR: Se modificará el volumen de la zona del teclado por debajo de la nota seleccionada como Bias Point.
- UPR: Se modificará el volumen de la zona del teclado por encima de la nota seleccionada como Bias Point.
- L&U: Se modificará el volumen de manera simétrica hacia la derecha y hacia la izquierda de la nota seleccionada como Bias Point.
- ALL: Se modificará el volumen linealmente desde la nota seleccionada como Bias Point.

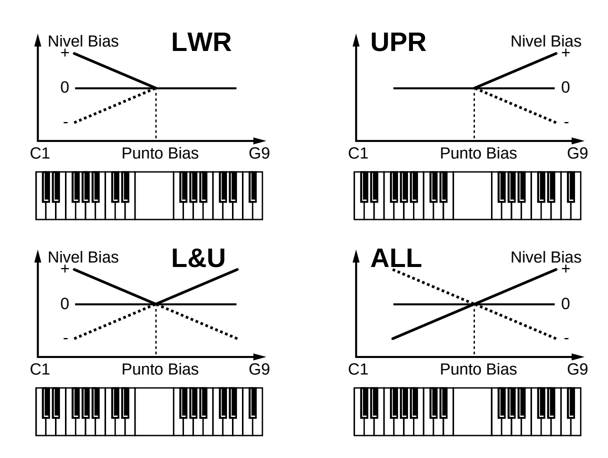
AMP: BIAS POINT

Especifica la tecla en relación a la cual se modificará el volumen.
Gama: C -1 -G9

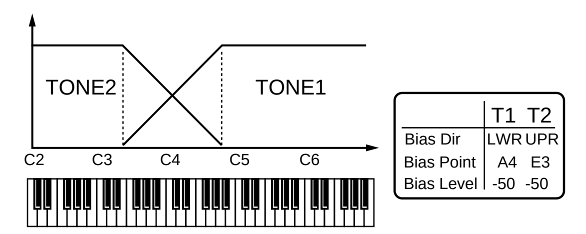
AMP: BIAS POINT LEVEL

Ajusta la gradiente del cambio de volumen que tendrá lugar en la dirección especificada en Bias Direction.
Gama: -100 - +100
Con los ajustes positivos (+), la pendiente del cambio de volumen aumentará en la dirección positiva (+). Con los ajustes negativos (-), la pendiente del cambio de volumen aumentará en la dirección negativa (-).

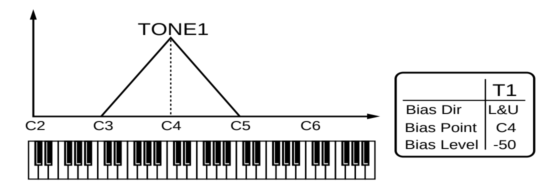
* *El volumen no puede exceder el nivel máximo ni tan siquiera con los ajustes positivos (+).*



Si utiliza dos tones, y para uno ajusta “UPR” y para el otro “LWR”, los dos tones irán desvaneciéndose suavemente uno en el otro cuando interprete a través del Bias Point. (Es lo que se llama “fundido cruzado”.))



Si ajusta Bias Direction a “L&U”, puede crear sonidos que se escuchen sólo en una zona específica del teclado.



AMP: TONE PAN

Este parámetro ajusta la localización estéreo para cada tone.

* *La panoramización del patch entero puede modificarse y ajustarse para cada patrón a través del parámetro de configuración Part Pan. El valor de Tone Pan se añadirá a este ajuste.*

Gama: L64 - 63R

- > “Ajustar la Panoramización de Cada Parte (Part Pan)” (p. 22)

AMP: PAN KEY FOLLOW

Este parámetro hace que la localización estéreo cambie según el pad del teclado en el que se interpreta. Con los ajustes positivos (+), el sonido se desplazará hacia la derecha a medida que haga sonar notas más altas. Con los ajustes negativos (-), el sonido se desplazará hacia la izquierda a medida que haga sonar notas más altas.
Gama: -100 - +100

AMP: RANDOM PAN SW

Este ajuste provoca que la localización estéreo cambie al azar cada vez que hace sonar una nota. Los cuatro indicadores parpadearán y el interruptor Random Pan se iluminará.

* *Los tones para los cuales esté activado Random Pan ignorarán el ajuste Tone Pan.*

Gama: OFF, ON

AMP: ALT PAN DEPTH (PROFUNDIDAD ALTERNANTE DEL PANORAMA)

Este parámetro provoca que la localización estéreo del sonido vaya alternando de derecha a izquierda cada vez que hace sonar una nota. Cuando este parámetro está ajustado en la dirección L, el sonido alternará en el sentido: izquierda > derecha > izquierda > derecha. Cuando está ajustado en la dirección R, el sonido alternará en el sentido: derecha > izquierda > derecha > izquierda. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será el cambio. Si utiliza dos tones y ajusta el parámetro Alternate Pan Depth de uno a “L63” y el del otro a “R63”, podrá hacer que los dos tones intercambien sus lugares.
Gama: L63 - R63

Parámetros A-ENV (ENVOLVENTE DEL AMPLIFICADOR)

A-ENV: VELO CURVE (CURVA DE LA VELOCIDAD)

Selecciona la curva con la que la fuerza de su interpretación en el teclado MIDI externo afectará a la profundidad de la envolvente del amplificador.
Gama: 1- 7

A-ENV: VELO SENS (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

Especifica cómo la fuerza con la que interprete en el teclado MIDI externo afectará a la profundidad de la envolvente del amplificador.
Si Velo Sens se ajusta a un valor positivo (+), el volumen será más alto cuando interprete con más fuerza y más bajo cuando interprete con mayor suavidad. A medida que se incrementa el valor del ajuste incrementa gradualmente la diferencia de volumen entre las notas interpretadas con más fuerza y las interpretadas con menos fuerza.
Con los ajustes positivos (+), el volumen aumentará a medida que haga sonar las notas con más fuerza. Con los ajustes negativos (-), el volumen disminuirá a medida que haga sonar las notas con más fuerza. Si este parámetro está ajustado a “0”, el volumen no se verá afectado por la fuerza con la que interprete en el teclado.
Gama: -100 - +150

A-ENV: VELO TIME 1,4 (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD DEL TIEMPO 1,4)

La fuerza con la que se toca una tecla de un teclado MIDI externo se utiliza para controlar TIME 1, mientras que la velocidad con la que se suelta la tecla se utiliza para controlar TIME 4.

- VELO TIME 1

  Gama: -100 - +100

  Con los ajustes positivos (+), TIME 1 se volverá más rápido cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes

negativos (-), TIME 1 se volverá menos rápido cuanto más fuerte interprete en el teclado.

- VELO TIME 4 (Sensibilidad de la Velocidad de la Envolvente del Amplificador del TIEMPO 4)

  Gama: -100 - +100

  Con los ajustes positivos (+), cuanto más rápido suelte la tecla más rápido será TIME 4. Con los ajustes negativos (-), cuanto más rápido suelte la tecla más lento será TIME 4.

A-ENV: TIME KEY FOLLOW

Este ajusta provoca que los tiempos (TIME 2/3/4) de la envolvente del amplificador se vean afectados por la posición del pad del teclado. En relación a la envolvente de la tecla Do4, cuanto más altos sean los ajustes mayor será el cambio de los tiempos. Con los ajustes positivos (+), los tiempos se volverán más cortos a medida que haga sonar notas más altas. Con los ajustes negativos (-), los tiempos se volverán más largos a medida que haga sonar notas más altas.

Gama: -100– +100

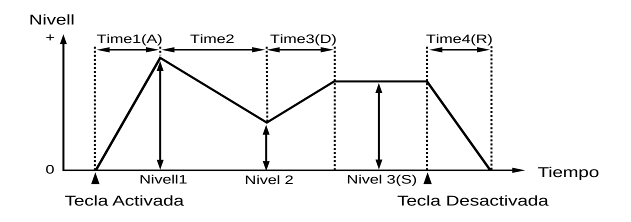


En las siguientes pantallas "A-ENV TIME 1-4" y "A-ENV LEVEL 1-4", se indican los TIME 1-4 y LEVEL 1-3 para un tone, y no para los Tone 1, 2, 3 y 4. Por ejemplo, si antes de ir hasta esa pantalla el cursor está situado en TONE 2, entonces se indica el TIME 1-4 para el TONE 2.

A-ENV: TIME 1–4

Especifica el tiempo que pasa hasta que se alcanza el siguiente punto de nivel Level Point. Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros TIME 1-4. Los ajustes más altos harán que aumente el tiempo antes de que se alcance un nuevo Level Point.

Gama: 0–127



A-ENV: LEVEL 1–3

Especifica el volumen en cada punto. Puede realizar ajustes para los tres puntos Level 1-3. Al aumentar este ajuste aumentará también el volumen.

* *El botón [S] del panel frontal (Sustain Level) corresponde al Level 3.*



Para más detalles acerca de la correspondencia del TIME 1-4 y LEVEL 1-4 de la envolvente y los parámetros asignables a los controles A, D, S y R, vea la página 104.

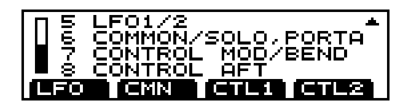
Aplicar Cambios Cíclicos al Sonido (LFO 1/2)

El LFO (Oscilador de Frecuencias de Bajos) provoca oscilaciones cíclicas en los sonidos. El MC-307 está equipado con dos osciladores, el LFO1 y el LFO2. Cada uno de ellos puede utilizarse para hacer cambios cíclicos en la afinación, la frecuencia de corte y el volumen de cada tone, permitiendo que se puedan añadir efectos como el efecto de vibrato, el efecto de wow y el efecto de tremolo. Como tanto el LFO1 como el LFO2 disponen de los mismos parámetros, las descripciones que le ofrecemos a continuación sirven para ambos.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse uno de los botones de parte de [1] a [7] para seleccionar la parte que quiere editar.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.

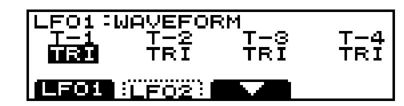
   Se muestra la pantalla de edición de patches.
4. Pulse el botón [CURSOR (abajo)] y, luego, el botón [F1 (LFO)].



5. Para editar los parámetros en "LFO1", pulse [F1 (LFO1)].

   Para editar los parámetros en "LFO2", pulse [F2 (LFO2)].

   Se muestra una de las pantallas de edición.



6. Pulse los botones [F3 (▲)]/[F4 (▼)] para seleccionar el parámetro que quiere editar.
7. Pulse los botones [CURSOR (derecha/izquierda) para mover el cursor por debajo del número de tone (de T-1 a T-4) para el cual quiere definir el parámetro.
8. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].
9. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- LFO1/2: WAVEFORM, RATE, TEMPO SYNC, KEY SYNC, FADE MODE, DELAY TIME, FADE TIME, OFFSET, PITCH DEPTH, FILTER DEPTH, AMP DEPTH, PAN DEPTH

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

LFO1/2: WAVEFORM

Selecciona la forma de onda para el LFO1/2. El sonido se modula con la misma forma que la forma de onda que haya escogido. Este ajuste funciona de la misma manera que la selección de la forma de onda (p. 27) pero utilizando LFO 1 en el panel.

Ajustes Disponibles:

- TRI (delta): Es una forma de onda muy utilizada, muy adecuada para efectos como el de vibrato.
- SIN (onda sinusoidal): El sonido se modulará suavemente.
- SAW (onda de diente de sierra): Cuando el sonido alcanza el valor máximo, vuelve a la posición original y empieza a ascender otra vez.
- SQR (onda cuadrada): El sonido se modulará como si se estuviera cambiando entre dos posiciones.
- TRP (onda trapezoidal): El sonido se modulará como si se estuviera cambiando entre dos posiciones. La curva en las transiciones es diferente de la curva de la onda cuadrada.
- S&H (onda de muestra y hold): Este ajuste provoca que el sonido cambie aleatoriamente. Es ideal para crear efectos especiales.
- RND: (onda aleatoria): Este ajuste provoca que el sonido cambie impredictiblemente. Es ideal para crear efectos especiales.
- CHS (onda caótica): Este ajuste provoca que el sonido cambie impredictiblemente sin tener en cuenta para nada la frecuencia. Es ideal para crear efectos especiales.

* *Cuando está seleccionado CHS (onda caótica) o RND (onda aleatoria), el ajuste Rate de LFO es ignorado.*

LFO1/2: RATE

Ajusta la velocidad de modulación de LFO1.
A medida que se incrementa su valor el sonido se modula más rápidamente. A medida que se disminuye su valor el sonido se modula más lentamente.
Gama: 0 - 127
Cuando el Tempo Sync de LFO1 (p. 98) está ajustado en "ON" puede especificar este parámetro a través del valor de una nota
Gama: 𝅘𝅥𝅲3 𝅘𝅥𝅲 𝅘𝅥𝅱3 𝅘𝅥𝅱 𝅘𝅥𝅰3 𝅘𝅥𝅱. 𝅘𝅥𝅰 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅰. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3
𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝 𝅜3 𝅝. 𝅜

* *Los ajustes de Rate de LFO son comunes a los de PITCH (afinación), FILTER (brillo) y AMP (volumen), por lo que Rate no puede ajustarse independientemente de estos otros tres ajustes.*

LFO1/2: TEMPO SYNC

Este parámetro sincroniza la frecuencia de modulación de LFO con el tempo del patrón.
Gama:

- ON: La velocidad de modulación se sincroniza con el tempo (BPM) y el parámetro Rate de LFO puede ajustarse a través del valor de una nota.
- OFF: El ajuste de Rate de LFO determina la velocidad de modulación sin tener en cuenta el tempo (BPM).

LFO1/2: KEY SYNC

Este parámetro sincroniza el ciclo de LFO con la colocación rítmica con la que interpreta en los pads de teclado.
Gama:

- ON: El ciclo de LFO se inicia cuando se empieza a interpretar en el teclado.
- OFF: Se emitirá la misma forma de onda de LFO sin tenerse en cuenta la colocación rítmica con la que interpreta en el teclado.

* *Cuando Key Sinc está ajustado en "On", la forma de onda de LFO se iniciará para cada nota cuando esta se haga sonar, produciéndose un sonido espacioso que transmite una sensación de movimiento. Cuando Key Sinc está ajustado en "Off", se aplicará una sola forma de onda a todas las notas, produciéndose un sonido unificado. Cuando desee resaltar el efecto (vibrato, etc.) seguramente querrá ajustar este parámetro a "Off". Además, si deja Key Sinc ajustado a "Off"cuando Tempo Sync esté ajustado a "On", podrá sincronizarlo precisamente con el tempo (BPM) del patrón.*

LFO1/2: FADE MODE

Selecciona cómo se aplica el efecto LFO.
Gama:

- OnI (On-Dentro): El efecto se aplica gradualmente después de que se pulse el pad del teclado.
- OnO (On-Fuera): El efecto se aplica gradualmente después de que se pulse el pad del teclado y se desvanece gradualmente.
- OfI (Off-Dentro): El efecto se aplica gradualmente desde el momento en que se suelta el pad del teclado.
- OfO (Off-Fuera): El efecto se aplica mientras el pad del teclado permanece pulsado y se desvanece gradualmente después de que se suelte.

LFO1/2: DELAY TIME

Dependiendo del ajuste de Fade Mode, especifica el tiempo en que se aplicará el LFO o el tiempo durante el cual continuará aplicándose, etc. Los ajustes más altos producirán unos tiempos más largos.
Gama: 0–127

LFO1/2: FADE TIME

Especifica el tiempo durante el cual la amplitud de LFO alcanzará un máximo (mínimo) después de que haya transcurrido el Delay Time. Los ajustes más altos producirán unos tiempos más largos.
Gama: 0 - 127

LFO1/2: OFFSET

Este parámetro compensa la forma de onda de LFO hacia

arriba o hacia abajo del valor central (afinación o frecuencia de corte, etc.).
A medida que se incrementa su valor positivamente (+) la forma de onda se mueve hacia arriba del valor central. A medida que se incrementa su valor negativamente (-) la forma de onda se mueve hacia abajo del valor central.
Gama: -100 - +100

LFO1/2: PITCH DEPTH

El nivel de afinación oscila cíclicamente, creando un efecto de vibrato. La oscilación aumenta cuanto más se aleja el valor de 0, y el efecto se invierte intercambiando los signos - y +.
Gama: -63 - +63

LFO1/2: FILTER DEPTH

El nivel de corte oscila cíclicamente, creando un efecto de wah. La oscilación aumenta cuanto más se aleja el valor de 0, y el efecto se invierte intercambiando los signos - y +.
Gama: -63 - +63

LFO1/2: AMP DEPTH

El volumen oscila cíclicamente, creando un efecto de tremolo. La oscilación aumenta cuanto más se aleja el valor de 0, y el efecto se invierte intercambiando los signos - y +.
Gama: -63 - +63

LFO1/2: PAN DEPTH

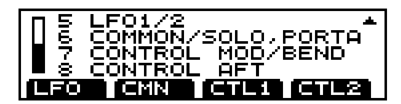
Ajusta el efecto que tendrá el LFO sobre la panoramización (localización estéreo).
A medida que su valor aumenta positivamente (+) el LFO tiene un efecto mayor sobre la panoramización. Los ajustes negativos (-) invierten la forma de onda de LFO, provocando que la panoramización cambie en la dirección opuesta.
Si le da a dos tones el mismo ajuste de Rate y ajusta el parámetro Pitch Depth de uno a “+30” y el del otro a “-30” para aplicar un LFO de fases opuestas, podrá crear un efecto de vibrato en el que las afinaciones cambien en direcciones opuestas.
Gama: -63 - +63

Definir Parámetros Que Afectan al Patch Entero (COMMON/SOLO, PORTA)

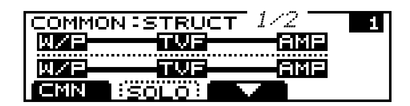
“COMMON”: se utiliza para definir parámetros comunes a todo el patch.
“SOLO”: se utiliza para configurar la función de reproducción de solo. Los sonidos de sintetizador de viento y de bajo se configuran de forma efectiva ajustando el interruptor de SOLO a On.
“PORTAMENTO”: se utiliza para suavizar la transición desde una afinación hasta otra. Si se aplica cuando el interruptor de Solo está ajustado a “On” se consigue un efecto como el de un violín que se toca utilizando la técnica del deslizamiento.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse uno de los botones de parte de [1] a [7] para seleccionar la parte que quiere editar.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
   Se muestra la pantalla de edición de patches.
4. Pulse el botón [CURSOR (abajo)] y, luego, el botón [F2 (CMN)].



5. Para editar los parámetros en “COMMON”, pulse [F1 (CMN)]. Para editar los parámetros en “SOLO” o en “PORTAMENT”, pulse [F2 (SOLO)].
   Se muestra una de las pantallas de edición.



6. Pulse los botones [F3 (▲)]/[F4 (▼)] para seleccionar el parámetro que quiere editar.
7. Pulse los botones [CURSOR (derecha/izquierda) para mover el cursor por debajo del número de tone (de T-1 a T-4) para el cual quiere definir el parámetro.
8. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].
9. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- COMMON:
  STRUCT 1/2, 3/4, BOOSTER GAIN 1/2, 3/4, STRETCH TUNE, VOICE PRIORITY, KEY RANGE LOWER, KEY RANGE UPPER, VELO RANGE SW, VELO RANGE LOW, VELO RANGE UP, VELO CROSS FADE
- SOLO:

SOLO SW, LEGATO

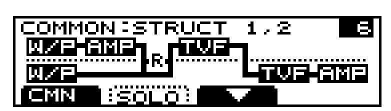
- PORTAMENTO:
  SW, MODE, TYPE, START, TIME

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros COMMOM

COMMON: STRUCT (Estructura) 1/2, 3/4

Especifica cómo se combinan los tones 1 y 2 (Struct 1/2), y los tones 3 y 4 (Struct 3/4).



Las abreviaciones que se muestran para cada tipo significan:
- W/P: Onda/Afinación
- FILTER: Filtro
- AMP: Amplificador
- B: Realzador
- R: Modulador en círculo

Gama:

- TYPE 1: Es el tipo más básico. Los tones 1 y 2 (3 y 4) son independientes. Selecciónelo cuando desee utilizar la forma de onda de cada tone sin cambiarla o cuando desee superponer tones para crear un sonido más complejo.
- TYPE 2: Este tipo combina los dos filtros para fortalecer sus características. El AMP del tone 1 (3) controla el balance del volumen de los dos tones.
- TYPE 3: Este tipo mezcla el sonido del tone 1 (3) y del tone 2 (4), aplica un filtro y, luego, aplica un realzador para distorsionar la forma de las ondas.
- TYPE 4: Este tipo aplica un realzador para distorsionar la forma de onda y, luego, combina los dos filtros. El AMP del tone 1 (3) ajusta la profundidad del realzador.
- TYPE 5: Este tipo utiliza un modulador en círculo y combina los dos filtros. El AMP del tone 1 (3) ajusta la profundidad de la modulación en círculo.
- TYPE 6: Este tipo utiliza un modulador en círculo para crear nuevos armónicos y, además, mezcla el sonido del tone 2 (4) y apila los dos filtros. El AMP del tone 1 (3) ajusta la profundidad de la modulación en círculo.
- TYPE 7: Este tipo aplica un filtro al tone 1 (3) y lo modula en círculo con el tone 2 (4) para crear nuevos armónicos.
- TYPE 8: Este tipo aplica un filtro al tone 1 (3) y lo modula en círculo con el tone 2 (4), mezclando el resultado con el sonido filtrado del tone 2 (4).
- TYPE 9: Este tipo pasa el sonido filtrado de cada tone a través de un modulador en círculo para crear nuevos armónicos.
- TYPE 10: Este tipo pasa el sonido filtrado de cada tone a través de un modulador en círculo para crear nuevos armónicos y, además, mezcla el sonido del tone 2 (4).

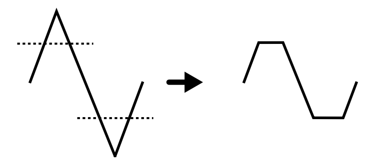
* *Si está seleccionado TYPE 2-10 y desactiva uno de los dos tones provocará que el otro tone suene como el TYPE 1.*

COMMON: BOOSTER GAIN 1/2, 3/4

Cuando está seleccionado “TYPE 3” o “TYPE 4” en Structure, entonces se puede ajustar la profundidad del realzador.
Puede ajustarse para el par de tones 1 y 2 (Booster 1/2) y para el par de tones 3 y 4 (Booster 3/4).
Gama: 0, +6, +12, +18
Ajustes más altos pueden producir una gran distorsión.

Booster

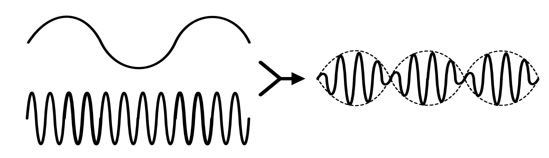
Es una función que incrementa la señal de entrada para distorsionarla.



Además de utilizar esta función para distorsionar, también puede utilizar la forma de onda de uno de los tones como un LFO para desplazar la otra forma de onda hacia arriba y hacia abajo, produciéndose así un efecto similar al PWM (Modulación de la Amplitud de Pulsación). Esta técnica resulta más efectiva cuando se usa conjuntamente con Wave Gain de WAVE/FXM.
-> “WAVE GAIN” (p. 89)

Modulador en Anillo

El modulador en anillo multiplica las formas de onda de dos tones para crear muchos nuevos armónicos que no estaban presentes en ninguna de las formas de onda originales (armónicos inarmónicos). Es adecuado para crear sonidos metálicos sin afinación específica como, por ejemplo, campanas.



COMMON: STRETCH TUNE

Selecciona la curva de la afinación estirada. La curva seleccionada afectará al modo en que los acordes suenan.
Gama: OFF, 1-3
Cuando está ajustado en “OFF”, se utiliza un temperamento igual. A medida que se incrementa su valor, la diferencia de afinación entre la tesitura de agudos y la de graves aumenta.

Afinación Estirada

Es un método único de afinación específico de los pianos. En general, los pianos están afinados de manera que su tesitura alta es más aguda que lo normal y su tesitura baja más grave que en la afinación temperada

igual. Hace que los acordes suenen mejor.

COMMON: VOICE PRIORITY

Especifica cómo se van a priorizar las notas cuando se exceda la polifonía simultánea máxima (64 notas).
Gama:

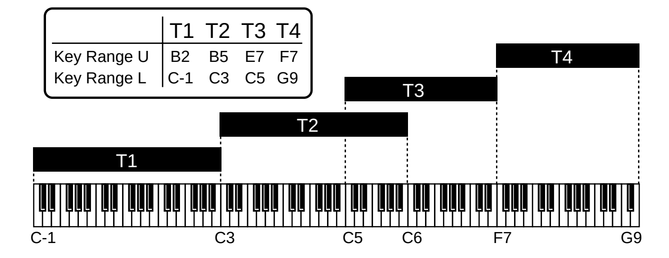
- LAST: Tienen prioridad las últimas notas que se hacen sonar. Si se hacen sonar más de 64 notas, las primeras irán siendo descartadas sucesivamente.
- LOUDEST: Tienen prioridad las notas con mayor nivel de volumen. Si se hacen sonar más de 64 notas, las notas con el volumen más bajo irán siendo descartadas sucesivamente.

COMMON: KEY RANGE LOWER

Especifica la nota más baja que el tone hará sonar. Si se toca una nota más grave que la especificada por este ajuste, esa nota no sonará.
Gama: C -1- UPR

COMMON: KEY RANGE UPPER

Especifica la nota más alta que sonará en el tone. Si se toca una nota más aguda que la especificada por este ajuste, esa nota no sonará. Utilizando Key Range Lower y Key Range Upper puede hacer que suenen diferentes tones en diferentes zonas del teclado.
Gama: OFF, 1–3
Gama: LWR–G9



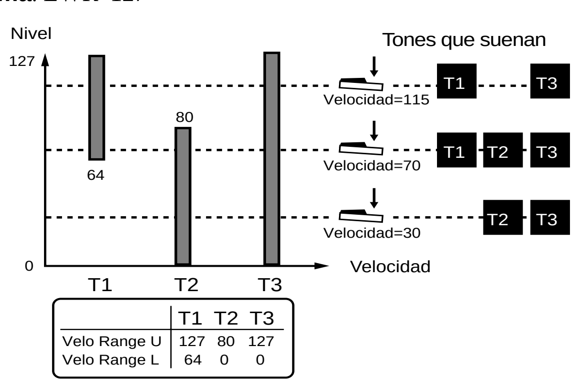
* *No es posible ajustar el valor Lower por encima del valor Upper, ni el valor Upper por debajo del Lower.*

COMMON: VELO RANGE SWITCH (INTERRUPTOR DE LA GAMA DE VELOCIDAD)

Especifica si se podrá disponer o no de los ajustes Velocity Range. Utilizando los ajustes de Velocity Range puede hacer que suenen diferentes tones en respuesta a notas interpretadas con diferente fuerza en el teclado MIDI externo.
Gama: OFF, ON
Cuando está ajustado en "ON", los ajustes de Velocity Range podrán utilizarse.

* *No es posible controlarlo variando la fuerza con la que pulsa los pads de teclado.*

Velo Range L (Gama de Velocidad Inferior)
Especifica el límite de velocidad inferior para el cual sonará el tone.
Las notas interpretadas con una velocidad inferior a este ajuste no harán sonar el tone.
Gama: 1-UPR
Velo Range U (Gama de Velocidad Superior)
Especifica el límite de velocidad superior para el cual sonará el tone.
Las notas interpretadas con una velocidad superior a este ajuste no harán sonar el tone.
Gama: LWR–127



* *No es posible ajustar el valor inferior por encima del superior, ni el superior por debajo del inferior.*

COMMON: VELO X-FADE (Velocidad del Fundido Cruzado)

Especifica cómo cambia el volumen cuando se toca una tecla con una velocidad que cae fuera del ajuste de gama de velocidades. Utilizando Velocity Crossfade puede usar una dinámica de interpretación en el teclado para que se conecten suavemente dos tones.
Gama: 0-127
Los ajustes más altos harán que el volumen disminuya más gradualmente cuando la velocidad caiga fuera de la gama de velocidades.

Parámetros SOLO/PORTAMENTO

SOLO: SOLO SW

Si activa el interruptor de Solo podrá interpretar de manera monofónica (una nota cada vez). Resulta efectivo activar la

función de Solo cuando interprete sonidos de sintetizador de solista o de bajo.
Gama: OFF, ON

SOLO: LEGATO

Solo Legato es una función que puede aplicarse cuando la función Solo está activada. Si Solo Legato está en “On”, cuando hace sonar una nota mientras aún sostiene la anterior cambia sólo la afinación, sin generarse un nuevo ataque. Así se consigue que las notas suenen de forma conectada, que resulta ideal cuando se desean simular las técnicas de ligados ascendentes y descendentes que utilizan los guitarristas.
Gama: OFF, ON

PORTAMENTO: SW

Ajústelo a “On” cuando desee utilizar el portamento.
Gama: OFF, ON

PORTAMENTO: MODE

Selecciona la técnica de ejecución con la que se aplicará el portamento.
Gama:

- NORMAL: Portamento se aplica siempre.
- LEGATO: Portamento se aplica para las notas interpretadas con legato (es decir, para las notas interpretadas antes de que la nota anterior se desvanezca).

PORTAMENTO: TYPE

Selecciona el tipo de efecto de portamento.
Gama:

- RATE: El tiempo durante el que tiene lugar el cambio de afinación depende de la distancia entre las dos afinaciones.
- TIME: El cambio de afinación se produce durante un tiempo fijado, sin tener en cuenta la distancia entre las afinaciones.

PORTAMENTO: START

Si Portamento está activado, al pulsar otro pad del teclado durante el cambio de afinación hará que empiece un nuevo cambio de afinación. este parámetro especifica la afinación en la que empieza el cambio.
Gama:

- PITCH: Cuando se pulsa otra tecla mientras la afinación está cambiando, el nuevo movimiento de portamento empieza desde la afinación en ese momento.
- NOTE: El nuevo movimiento de portamento empieza desde la afinación hacia la cual se ha estado moviendo.

PORTAMENTO: TIME

Puede ajustar el tiempo durante el que la afinación cambia mientras usa el portamento.
Gama: 0-127
A medida que se incrementa su valor, se tarda más tiempo para que la afinación de una nota llegue a convertirse en la de la siguiente nota. A medida que se disminuye su valor, la afinación de la siguiente nota se alcanza más rápido.

Configurar los Controladores (CONTROL MOD, BEND y AFT)

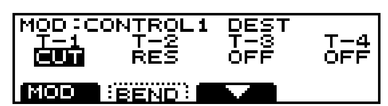
Los siguientes ajustes se utilizan cuando se quieren controlar los parámetros de patch del MC-307 usando los controles de un aparato MIDI externo. hay tres parámetros para cada controlador.
“MOD”: referente a los mensajes para aplicar el vibrato. Estos mensajes se envían cuando se hace funcionar el controlador de modulación de un teclado MIDI externo. (En el MC-307, el controlador también puede utilizarse para otros efectos que no son el vibrato).
“BEND”: referente a los mensajes para cambiar la afinación. Estos mensajes se envían cuando se hace funcionar el controlador de pitch bend de un teclado MIDI externo. (En el MC-307, el controlador también puede utilizarse para otros efectos que no son el efecto de pitch bend).
“AFT”: se utiliza para editar varios parámetros. Al pulsar algunas teclas en un teclado MIDI externo se modifican ciertos parámetros.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse uno de los botones de parte de [1] a [7] para seleccionar la parte que quiere editar.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
   Se muestra la pantalla de edición de patches.
4. Pulse el botón [CURSOR (abajo)].



5. Para editar los parámetros en “BEND:” o en “MOD:”, pulse [F3 (CTL1)] y, luego, [F1 (MOD)] o [F2 (BEND)].
   Para editar los parámetros en “AFT:”, pulse [F4 (CTRL2)].
   Se muestra una de las pantallas de edición.



6. Pulse los botones [F3 (▼)] [F4 (▲)] para seleccionar el parámetro.
7. Pulse los botones [CURSOR (derecha / izquierda) para mover el cursor por debajo del número de tone (de T-1 a T-4) para el cual quiere definir el parámetro.
8. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
9. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- MOD:
  CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEST, CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEPTH
- BEND:
  RANGE UP, RANGE DOWN, CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEST, CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEPTH
- AFT:
  CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEST, CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEPTH

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros CONTROL MOD/CONTROL AFT

CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEST

Estos son los parámetros que pueden ajustarse para MOD, BEND y AFT.
Selecciona los parámetros que se controlarán cuando se haga funcionar un controlador de una unidad MIDI externa. Para cada controlador puede asignar un máximo de hasta cuatro parámetros para cada tone (de CONTROL 1 a CONTROL 4).
Gama:

- OFF: No se controla nada.
- PCH: Control de la afinación.
- CUT: consulte FILTER: CUTOFF (p. 92).
- RES: consulte FILTER: RESONANCE (p. 93).
- LEV: consulte AMP: TONE LEVEL (p. 95).
- PAN: consulte AMP: TONE PAN (p. 96).
- L1P: consulte LFO 1 / 2: PITCH DEPTH (p. 99).
- L2P: consulte LFO 1 / 2: PITCH DEPTH (p. 99).
- L1F: consulte LFO 1 / 2: FILTER DEPTH (p. 99).
- L2F: consulte LFO 1 / 2: FILTER DEPTH (p. 99).
- L1A: consulte LFO 1 / 2: AMP DEPTH (p. 99).
- L2A: consulte LFO 1 / 2: AMP DEPTH (p. 99).
- PL1: consulte LFO 1 / 2: PAN DEPTH (p. 99).
- PL2: consulte LFO 1 / 2: PAN DEPTH (p. 99).
- L1R: consulte LFO 1 / 2: RATE (p. 98).
- L2R: consulte LFO 1 / 2: RATE (p. 98).

CONTROL1 / 2 / 3 / 4 DEPTH

Son los parámetros que pueden ajustarse para MOD, BEND y AFT. Especifican la cantidad de cambio que se produce para cada parámetro seleccionado como destino de control.
Gama: -63 - +63
Con los ajustes positivos (+), los valores más altos permiten un mayor control.
Con los ajustes negativos (-) se invierte la dirección del cambio.

* *Los parámetros que se modifican utilizando controladores se modifican sólo de manera temporal. El valor del parámetro en sí mismo no se modifica directamente.*

Parámetros CONTROL BEND

BEND: RANGE

Bend Up / Down (Gama del Bender Arriba / Abajo)
Especifica la cantidad de cambio de la afinación (en unidades de semitono) que tendrá lugar cuando se haga funcionar la palanca de pitch bend de un teclado MIDI externo. Puede ajustar independientemente los movimientos hacia la derecha (subiendo la palanca) y hacia la izquierda (bajando la palanca).
Gama:
- Bend Range Up: 0 - +12
- Bend Range Down: 0 - 48

Los ajustes más altos provocarán un cambio de afinación mayor cuando se mueva la palanca de pitch bend hacia la derecha o hacia la izquierda.
Por ejemplo, si Bend Range Up está ajustado a “+12”, la afinación aumentará una octava cuando se mueva al máximo la palanca de pitch bend hacia la derecha.

Ejemplo de ajustes 1

Utilizando la palanca de modulación de un teclado externo para aplicar vibrato (Ejempo de utilizar LFO1 y CONTROL).
1. Para cada tone, ajuste LFO1 a “0”.
-> “LFO1 / 2 PITCH DEPTH”: p´98
2. Ajuste LFO1 RATE A “90”, aproximadamente
-> LFO1 / 2 RATE”: p. 98
3. Para cada tone, ajuste CONTROL1 DEST en “L1P”
-> “CONTROL 1 / 2 / 3 / 4 DEST”: p. 103
4. Para cada tone, ajuste CONTROL1 DEPTH a “10”, apoximadamente.
-> “CONTROL 1 / 2 / 3 / 4 DEPTH”: p. 103

Ejemplo de ajustes 2

Utilizando la palanca de modulación de un teclado externo para aplicar el panorama (Ejempo de utilizar CONTROL2)
1. Para cada tone, ajuste Tone Pan a “0”
-> “AMP: TONE PAN”: p. 96
2. Ajuste Bend range a “0”
-> “BEND: RANGE”: p. 38
3. Para cada tone, ajuste CONTROL2 DEPTH a “PAN”
->”CONTROL 1 / 2 / 3 / 4 DEST”: p. 103
4. Para cada tone, ajuste CONTROL2 DEPTH a “63”
-> “CONTROL 1 / 2 / 3 / 4 DEPTH”: p. 103

Guardar un Patch

Todos los parámetros que hemos explicado y que están relacionados con la edición de patches
pueden guardarse.

* *Si apaga el aparato sin haber guardado el patch, ese patch editado se perderá. No seleccione otro patch antes de guardar el patch editado. Este se perderá si selecciona otro patch.*

Procedimiento

1. Seleccione un patch y edítelo (p. 88 - p. 103).
2. Pulse [SYSTEM].
3. Pulse [F3 (WR)].
4. Pulse [F1 (PACH)].

   Se muestra la pantalla PATCH WRITE.

El patch fuente se muestra en la línea superior de la pantalla, mientras que el patch de destino donde se va a guardar se muestra en la línea inferior.

5. Utilice el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC] para seleccionar el patch de destino de la copia.

* *En esta pantalla puede pulsar [F3 (CMPA)] para acceder a un a una pantalla donde puede escuchar el patch que en ese momento ocupa el lugar de destino. Cuando pulse el pad se escuchará el patch del lugar de destino. (Pulse [F3 (EXIT)] para volver a la pantalla anterior.*

6. Pulse el botón

Se muestra la pantalla donde puede darle nombre al patch.

7. Seleccione los caracteres deseados para el nombre del patch con el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Dispone de los siguientes caracteres
espacio, A-Z, a-z, 0-9,! ” # $% & ´ () * +, -. / :; < = >? @ [¥] ^ _ `{ | }

8. Una vez completada esta operación, pulse el botón [F4 (OK)].

Se muestra el mensaje “ARE YOU SURE?” (¿Está seguro de que realmente quiere escribir el patch?).

9. Pulse el botón [F4 (EXEC)].

Los datos quedarán guardados.

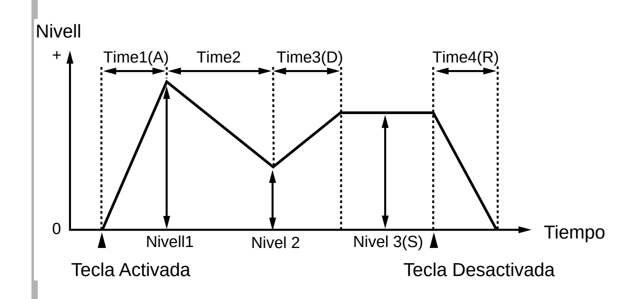
* *Si desea copiar un patch, utilice el procedimiento anterior para escribir el patch en otro patch aún sin editar.*
* *En el paso 7, si pulsa los botones [CURSOR (arriba/abajo)] podrá seleccionar caracteres de caja alta (o de caja baja).*
* *En el Paso 7, los botones de [F1] a [F2] son muy útiles a la hora de editar nombres.*

[F1 (INS)]: Púlselo para insertar un carácter en la posición del cursor.
[F2 (DEL)]: Púlselo para borrar el carácter en la posición del cursor.
.

La correspondencia entre “ENV TIME 1-4 y LEVEL 1-3”, de este capítulo, y el “A, D, S y R” del capítulo 3.

La explicación del capítulo 3 de cómo utilizar los controles asignables para controlar las envolventes utiliza cuatro parámetros ATTACK TIME (A), DECAY TIME (D), SUSTAIN LEVEL (S) y RELEASE TIME (R).

En “Edición de patches” de este capítulo, las envolventes pueden editarse con mayor detalle, tal como se muestra a continuación. La envolventes A, D, S, R están relacionadas con los parámetros de patch de la siguiente manera



Editar Sets de Percusión

Un set de percusión asigna un tone diferente a cada pad del teclado. La parte R puede utilizarse para hacer sonar múltiples sonidos de instrumentos de percusión.
A continuación le ofrecemos cómo editar cada tone.

Seleccionar el Tone Básico de la Percusión (WAVE y KEY)

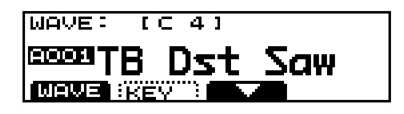
WAVE y KEY se utilizan para configurar la forma de onda, es decir, la base del sonido del tone rítmico, y para definir los ajustes básicos para el tone rítmico.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse los botones de la parte de [R] para seleccionar la parte R.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
   Se muestra la pantalla de edición de set de percusión.
4. Pulse el botón [CURSOR (arriba)].



5. Pulse el botón [F1 (WAVE)].
6. Para editar los parámetros en “WAVE”, pulse [F1 (WAVE)]. Para editar los parámetros en “KEY”, pulse [F2 (KEY)]. Se muestra una de las pantallas de edición.



7. Pulse los botones [F3 (▲)] / [F4 (▼)] para seleccionar el parámetro que quiere editar.
8. Pulse el pad del teclado apropiado para seleccionar el tono para el cual quiere definir el parámetro.
   (Puede escuchar el sonido para confirmar el tone que ha seleccionado).
9. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
10. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- WAVE: WAVE, TONE SWITCH, WAVE GAIN
- KEY: ENV MODE, MUTE GROUP

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros WAVE

WAVE:

Puede realizar ajustes para la forma de onda, que es la base del sonido del sintetizador.
Puede seleccionar una forma de onda, la base del sonido, para cada tone.
La selección de la forma básica de onda es la parte fundamental de la creación de sonido. Se recomienda seleccionar un tone que esté lo más cerca posible del que usted prevé seleccionar.
Gama: A001-A254, B001-B251, C001-C236

* ** Si desea saber las formas de onda de las que dispone...*

- > “Lista de Formas de Onda” (p. 167)

WAVE: TONE SWITCH

Ajústelo a “ON” si quiere que suene el tone y a “OFF” si no quiere que suene.
Gama: OFF, ON

WAVE: GAIN

Potencia la forma de onda. Aumentando este ajuste 6 dB se doblará la ganancia.
Gama: -6, 0, +6, +12

Parámetros KEY

KEY: ENV MODE (ENVELOPE MODE)

Especifica cómo se escuchan los sonidos cuando se selecciona una forma de onda de tipo continua como, por ejemplo, la de silbato (una forma de onda en bucle).

* *Si está seleccionada una forma de onda con una caída muy larga (forma de onda one-shot), al ajustar este parámetro a SUSTAIN el ajuste no tendrá ningún efecto.*

Gama:

- NO-SUS: El sonido caerá de forma natural incluso si continua manteniendo pulsado el pad del teclado.
- SUSTAIN: El sonido continuará escuchándose mientras mantenga pulsado el pad del teclado.

KEY: MUTE GROUP

La función Mute Group le permite evitar que los instrumentos de percusión del mismo Mute Group suenen simultáneamente.
Si no utiliza la función Mute Group, ajuste el parámetro a “OFF”.
Por ejemplo, en un set de instrumentos de percusión acústicos, es físicamente imposible que se escuchen al mismo tiempo el sonido charles abierto y el sonido charles cerrado. Para simularlo, puede especificar el mismo número de Mute Group para ambos sonidos charles.

Cambiar la Afinación (PITCH y ENVELOPE)

En “PITCH” puede hacer ajustes relacionados con la afinación.
En “P-ENV” puede hacer ajustes para especificar cómo la afinación del instrumento de percusión cambiará a lo largo del tiempo

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse los botones de parte de [R] para seleccionar la parte R.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
4. Se muestra la pantalla de menú para la edición de sets de percusión
5. Pulse [F2 (PICH)].



6. Pulse el botón [F2 (PICH)].
7. Para editar los parámetros en “PITCH”, pulse [F1 (PICH)].
   Para editar los parámetros en “P-ENV” (ENVOLVENTE DE LA AFINACIÓN), pulse [F2 (PENV)].



8. Pulse los botones [F3 (▲)] / [F4 (▼)] para seleccionar el parámetro que quiere editar.
9. Pulse el pad del teclado apropiado para seleccionar el tone para el cual quiere definir el parámetro.
   (Puede escuchar el sonido para confirmar el tone que ha seleccionado).
10. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
11. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- PITCH: COARSE TUNE, FINE TUNE, RANDOM PITCH
- P-ENV: ENV DEPTH, VELO SENS, VELO TIME SENS, TIME1–4, LEVEL1–4

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros PITCH

PITCH: COARSE TUNE

Ajusta la afinación de cada tone de semitono en semitono. Los ajustes más altos aumentarán la afinación. Los más bajos harán caer la afinación.
Gama: -40 - +60 semitonos

PITCH: FINE TUNE

Puede ajustar la afinación de cada tone de centavas en centavas (1 / 100 de semitono).
Cuanto mayor el valor, mayor la afinación; a menos valor, afinación más baja.
Gama: -50 - +50

PITCH: RANDOM PITCH

Aplica un grado de aleatoriedad a la afinación de cada nota. Cuanto mayor es el valor, mayor es el grado de aleatoriedad que se aplica. Cuanto menor es el valor, menor es el grado de aleatoriedad que se aplica.
Con un valor de “0” no se producirá ningún efecto.
Gama: 0-1200

Parámetros P-ENV (ENVOLVENTE DE LA AFINACIÓN)

P-ENV: ENV DEPTH (PROFUNDIDAD DE LA ENVOLVENTE)

Aquí le presentamos cómo puede ajustar la profundidad de Pitch Envelope.
Cuanto mayor sean los ajustes positivos (+) más amplia será la amplitud del cambio de afinación. Los ajustes negativos invertirán la forma de la envolvente, provocando que la afinación cambie en la dirección opuesta.
Gama: -12 - +12

P-ENV: VELO SENS (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

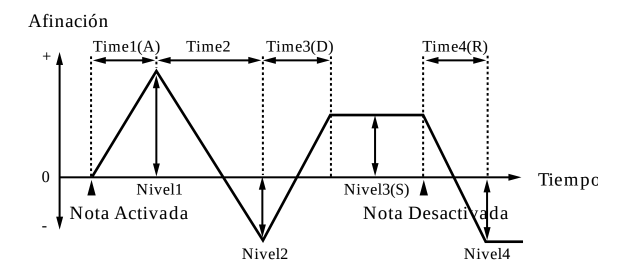
Este ajuste le permite controlar la profundidad de Pitch Envelope a través de la velocidad.
Con los ajustes positivos (+), la afinación cambiará más cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes negativos (-), la afinación cambiará menos cuanto más fuerte interprete en el teclado.
Cuando “TIME” está ajustado a un valor positivo (+), las notas interpretadas más suavemente tendrán un cambio de afinación pequeño, mientras que las interpretadas con mayor fuerza tendrán un cambio mayor; esto le permitirá simular “la inestabilidad de afinación al principio de cada nota” característica de los instrumentos de viento.
Gama: -100 - +150

P-ENV: VELO TIME SENS (TIEMPO DE LA SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

Este parámetro le deja a su velocidad de interpretación todo el tiempo del Pitch Envelope entero.
Con los ajustes positivos (+), TIME 1 se volverá más rápido cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes negativos (-), TIME 1 se volverá menos rápido cuanto más fuerte interprete en el teclado.
Cuando Velocity TIME Sensitivity está ajustada a un valor positivo, la afinación cambiará lentamente para las notas interpretadas con suavidad, y rápidamente para las notas interpretadas con fuerza.
Gama: -100 - +100

P-ENV: TIME 1-4 (TIEMPO DE LA ENVOLVENTE 1-4)

TIME 1-4 (Envolvente de la Afinación del Tiempo 1-4)
Especifica el tiempo que pasa hasta que se alcanza la siguiente afinación. Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros TIME 1-4.
Los ajustes más altos harán que aumente el tiempo antes de que se alcance un nuevo nivel de afinación.
Gama: 0-127



P-ENV: LEVEL 1-4 (NIVEL DE LA ENVOLVENTE1-4)

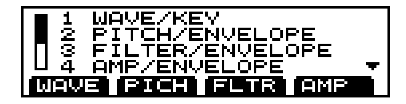
Level 1-4 (Envolvente de la Afinación del Nivel 1-4)
Especifica la diferencia de afinación respecto a la afinación normal (especificada mediante Coarse Tune y Fine Tune). Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros Level 1-4.
Los ajustes positivos (+) aumentarán la afinación por encima de la afinación normal. Los ajustes negativos (-) harán que la afinación sea menor que la afinación normal.
Gama: -63 - +63

Cambiar el Brillo de los Sonidos (FILTER y ENVELOPE)

FILTER le permite realizar ajustes que afectan el brillo del sonido.
En la sección F-ENV pueden definirse parámetros relativos a cambios en el brillo del sonido con relación al tiempo.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse los botones de parte de [R] para seleccionar la parte R.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
4. Se muestra la pantalla menú de edición de sets de percusión.
5. Pulse el botón [CURSOR (arriba)].



6. Pulse el botón [F3 (FLTR)].
7. Para editar los parámetros en "FILTER", pulse [F1 (FLTR)].
   Para editar los parámetros en "F-ENV" (ENVOLVENTE DEL FILTRO), pulse [F2 (FENV)].
   Se muestra una de las pantallas de edición.



8. Pulse los botones [F3 (▲)] / [F4 (▼)] para seleccionar el parámetro que quiere editar.
9. Pulse el pad del teclado apropiado para seleccionar el tono para el cual quiere definir el parámetro.
   (Puede escuchar el sonido para confirmar el tone que ha seleccionado).
10. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
11. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- FILTER:
  TYPE, CUTOFF, RESONANCE, RES VELO SENS
- F-ENV:
  ENV DEPTH, VELO SENS, VELO TIME SENS, TIME1–4, LEVEL1–4

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros FILTER

FILTER: TYPE

Selecciona el tipo de filtro.
Gama:

- OFF:
  No se aplica el filtro (todos los indicadores de filtro están sin iluminar).
- LPF (Filtro Pasa bajos):
  Este tipo de filtro es el que se utiliza más habitualmente y permite que pasen señales de audio con frecuencias inferiores a las de la frecuencia de corte. Se utiliza para hacer que el sonido sea más dulce.
- BPF (Filtro Pasa Bandas):
  Este filtro corta todas las señales de audio excepto aquellas que tienen unas frecuencias cercanas a la frecuencia de corte.
- HPF (Filtro Pasa Altos):
  Permite que pasen señales de audio con frecuencias superiores a las de la frecuencia de corte. Se utiliza para hacer que el sonido sea más dulce. Es útil para hacer que los sonidos sean más marcados y tengan más brillo.
- PKG (Filtro de Picos):
  Este filtro realza las señales de audio con frecuencias cercanas a la frecuencia de corte. Resalta la gama de medios y es útil para crear un sonido distintivo.

FILTER: CUTOFF

Especifica la frecuencia a la que el filtro empezará a afectar los componentes de frecuencia de la forma de onda (la frecuencia de corte Cutoff Frequency). Si cambia la frecuencia de corte podrá controlar el brillo del sonido.
Gama: 0-127
El efecto dependerá del tipo de filtro Filter Type.

- LPF (Filtro Pasa bajos)
  Si aumenta el valor el sonido tendrá más brillo, haciéndolo más similar a la forma de onda original. Los ajustes más bajos cortarán más armónicos de frecuencias altas haciendo que el sonido sea más oscuro.

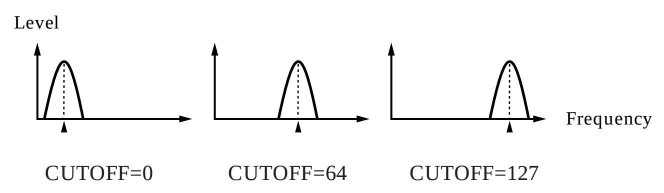
* *En algunas formas de onda puede que no escuche ningún sonido si disminuye demasiado el valor.*

Level

Frequency

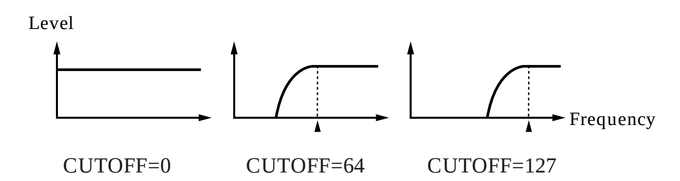
CUTOFF=0 CUTOFF=64 CUTOFF=127

- \- BPF (Filtro Pasa Bandas)
  Los ajustes más altos harán que aumente la zona de frecuencias que se escucha. Los ajustes más bajos sólo provocarán que cada vez se escuche una zona de frecuencias más baja.

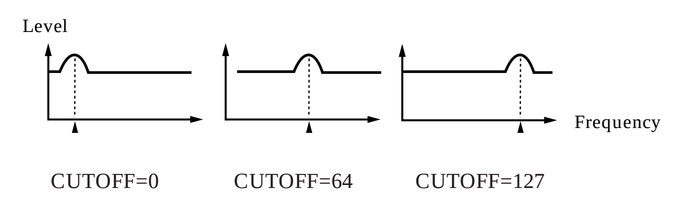


- HPF (Filtro Pasa Altos)
  A medida que se incrementa su valor, se irá cortando más y más la gama de frecuencias bajas, haciendo que el sonido sea más marcado. A medida que se disminuya su valor, podrá irse escuchando el sonido original de la forma de ondas.

* *En algunas formas de onda puede que no escuche ningún sonido si aumenta demasiado el valor.*



- \- PKG (Filtro de Picos)
  A medida que se incrementa su valor aumenta la zona de frecuencias que se resalta. A medida que se disminuye su valor disminuye también la zona de frecuencias que se resalta.

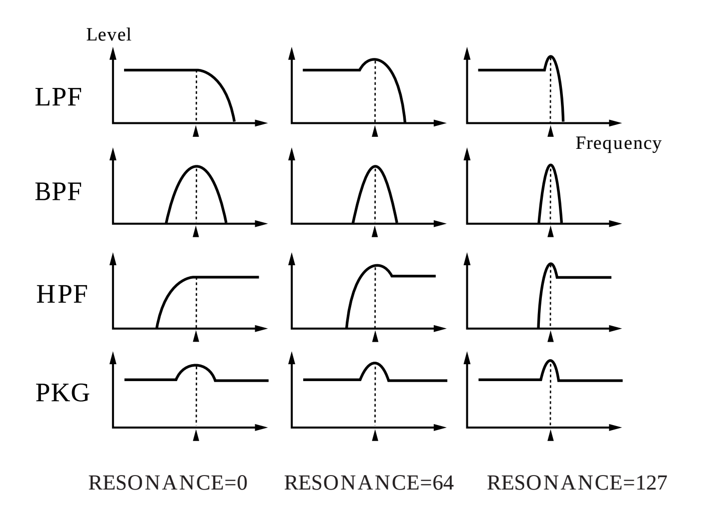




Cuando trabaje con FILTER tenga cuidado de no ajustar RESONANCE a un valor demasiado alto. Los valores muy altos pueden causar que los sonidos se distorsionen o que el volumen suba repentinamente.
Algunos ajustes pueden dañar sus oídos o sus altavoces. Por favor, tenga cuidado.

FILTER: RESONANCE

Añadir un Carácter Distintivo al Sonido (Resonancia)
Este ajuste resalta los armónicos en la región de la frecuencia de corte añadiendo carácter al sonido



Gama: 0–127
A medida que se incrementa su valor el sonido tiene más carácter. A medida que su valor disminuye el sonido es más natural.
Para prevenir que la resonancia se incremente demasiado se han configurado los ajustes de fábrica para que el valor nunca vaya más allá de "110", ni tan siquiera cuando el control [RESONANCE] se gira el máximo hacia la derecha. Es lo que se llama Resonance Limiter (limitador de resonancia). Usted puede ajustar libremente este límite superior a cualquier valor.

-Definir la Gama Variable para la Resonancia (LIMITADOR DE LA RESONANCIA)" (p. 115))



Si ha incrementado el límite de Resonance Limiter, tenga cuidado de no aumentar demasiado la resonancia. Los valores muy altos pueden causar que los sonidos se distorsionen o que el volumen suba repentinamente. Algunos ajustes pueden dañar sus oídos o sus altavoces. Por favor, tenga cuidado..

FILTER: RES VELO SENS (RESONANCIA DE LA SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

Especifica cómo la profundidad de la resonancia se verá afectada por la velocidad de su interpretación.
Con ajustes positivos (+), al interpretar en el teclado con más fuerza el cambio será mayor. Con ajustes negativos (-), al interpretar en el teclado con más fuerza el cambio será menor.
Gama: -100 - +150

Parámetros F-ENV (ENVOLVENTE DEL FILTRO)

F-ENV: ENV DEPTH (PROFUNDIDAD DE LA ENVOLVENTE)

Este ajuste permite ajustar la profundidad de la envolvente del filtro.
A medida que se aumentan los valores positivos (+) la cantidad de cambio tonal aumentará. Con los ajustes negativos (-) se invertirá la forma de la envolvente y el tone cambiará en la dirección contraria.
Cuando ajuste Envelope Depth a un valor positivo (+) será más fácil escuchar el efecto de la envolvente del filtro si ajusta la frecuencia de corte a un nivel más bajo.
Gama: -63 - +63

F-ENV: VELO SENS (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

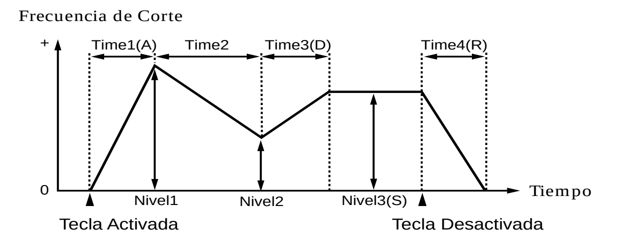
Especifica cómo la velocidad de su interpretación afectará a la envolvente del filtro.
Con los ajustes positivos (+), el tone cambiará más cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes negativos (-), el tone cambiará menos cuanto más fuerte interprete en el teclado.
Con ajustes positivos (+) de TIME el sonido tendrá más brillo para las notas interpretadas con fuerza y será más oscuro para aquellas notas interpretadas con mayor suavidad.
Gama: -100 - +150

F-ENV: VELO TIME SENS (TIEMPO DE LA SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

Este parámetro le permite que la dinámica de su interpretación en el teclado MIDI externo se pueda utilizar para controlar el tiempo general de la envolvente entera.
Con los ajustes positivos (+), los tiempos de la envolvente se volverán más rápidos cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes negativos (-), los tiempos de la envolvente se volverán menos rápidos cuanto más fuerte interprete en el teclado.
Gama: -100 - +100

F-ENV: TIME 1-4 (TIEMPO DE LA ENVOLVENTE)

Especifica el tiempo que pasa hasta que se alcanza la siguiente frecuencia de corte. Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros TIME 1-4.
Los ajustes más altos harán que aumente también la frecuencia de corte.
Gama: 0-127



Capítulo 6

F-ENV: LEVEL 1-4 (NIVEL DE LA ENVOLVENTE1-4)

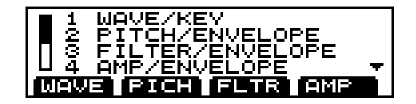
Especifica la frecuencia de corte en cada nivel. Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros Level 1-4.
Al aumentar este ajuste aumentará también la frecuencia de corte.
Gama: 0 - 127

Cambiar el Nivel del Volumen y la Localización (AMP y ENVELOPE)

"AMP": se utiliza para definir parámetros relativos al volumen y a la localización.
"A-ENV": le permite especificar este tipo de cambio variable en tiempo del volumen (Envolvente del Amplificador).
.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse los botones de parte de [R] para seleccionar la parte R.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
   Se muestra la pantalla de edición de sets de percusión.
4. Pulse el botón [CURSOR (arriba)].



5. Pulse [F4 (AMP)].
6. Para editar los parámetros en "AMP", pulse [F1 (AMP)].
   Para editar los parámetros en "A-ENV" pulse [F2 (AENV)].

Se muestra una de las pantallas de edición.



7. Pulse los botones[F3 (▲)] / [F4 (▼)] para seleccionar el parámetro que quiere editar.
8. Pulse el pad del teclado apropiado para seleccionar el tono para el cual quiere definir el parámetro.
   (Puede escuchar el sonido para confirmar el tone que ha seleccionado).
9. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
10. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- AMP:
  TONE LEVEL, TONE PAN, RANDOM PAN SW, ALT PAN DEPTH
- A-ENV:
  VELO SENS, VELO TIME SENS, TIME1–4, LEVEL1–3

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

Parámetros AMP

AMP: TONE LEVEL

Ajusta el volumen de cada tone. Se utiliza principalmente para ajustar el balance del volumen entre tones.
Gama: 0-127
- >"Ajustar el Volumen de Cada Parte (Part Level)" (p. 23).

AMP: TONE PAN

Este parámetro ajusta la localización estéreo para cada tone.

* *La panoramización del set de percusión entero puede modificarse y ajustarse para cada patrón a través del parámetro de configuración Part Pan. El valor de Tone Pan se añadirá a este ajuste.*

Gama: L64 - 63R

- > "Ajustar la Panoramización de Cada Parte (Part Pan)" (p. 23)

AMP: RANDOM PAN SW

Este ajuste provoca que la localización estéreo cambie al azar cada vez que hace sonar una nota.
Los cuatro indicadores parpadearán y el interruptor Random Pan se iluminará.
Gama: OFF, ON

* *Los tones para los cuales esté activado Random Pan ignorarán el ajuste de TONE PAN y ALT PAN DEPTH.*

AMP: ALT PAN DEPTH (PROFUNDIDAD ALTERNANTE DEL PANORAMA)

Este parámetro provoca que la localización estéreo del sonido vaya alternando de derecha a izquierda cada vez que hace sonar una nota.
Cuando este parámetro está ajustado en la dirección L, el sonido alternará en el sentido: izquierda > derecha > izquierda > derecha. Cuando está ajustado en la dirección R, el sonido alternará en el sentido: derecha > izquierda > derecha > izquierda.
Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será el cambio.
Gama: L63 - R63

Parámetros A-ENV (ENVOLVENTE DEL AMPLIFICADOR)

A-ENV: VELO SENS (SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

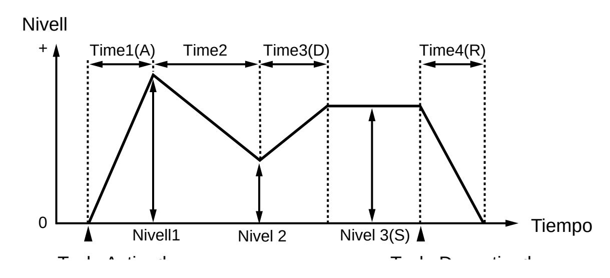
Especifica cómo la fuerza de la velocidad de interpretación afectará a la profundidad de la envolvente del amplificador. Si Velo Sens se ajusta a un valor positivo (+), el volumen será más alto cuando interprete con más fuerza y más bajo cuando interprete con mayor suavidad. A medida que se incrementa el valor del ajuste, incrementa gradualmente la diferencia de volumen entre las notas interpretadas con más fuerza y las interpretadas con menos fuerza.
Con los ajustes positivos (+), el volumen aumentará a medida que haga sonar las notas con más fuerza. Con los ajustes negativos (-), el volumen disminuirá a medida que haga sonar las notas con más fuerza. Si este parámetro está ajustado a “0”, el volumen no se verá afectado por la fuerza con la que interprete en el teclado.
Gama: -100 - +150

A-ENV: VELO TIME SENS (TIEMPO DE LA SENSIBILIDAD A LA VELOCIDAD)

Especifica cómo la dinámica de su interpretación afecta a TIME 1-4.
Especifica el tiempo que pasa hasta que se alcanza el siguiente nivel. Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros TIME 1-4.
Al aumentar este ajuste aumentará también el nivel.
Gama: -100 - +100
Con los ajustes positivos (+), los tiempos se volverán más rápidos cuanto más fuerte interprete en el teclado. Con los ajustes negativos (-), los tiempos se volverán menos rápidos cuanto más fuerte interprete en el teclado.

A-ENV: TIME 1-4 (TIEMPO DE LA ENVOLVENTE 1-4)

Especifica el tiempo que pasa hasta que se alcanza el siguiente punto de nivel. Puede realizar ajustes para los cuatro parámetros TIME 1-4.
Los ajustes más altos harán que aumente el tiempo antes de que se alcance un nuevo Level Point.
Gama: 0-127



A-ENV: LEVEL 1-3 (NIVEL DE LA ENVOLVENTE1-3)

Estos parámetros especifican el volumen en cada punto. Puede realizar ajustes para los tres puntos Level 1-3.
Al aumentar este ajuste aumentará también el volumen.
Gama: 0 - 127

Cambiar la Frecuencia del Desplazamiento de la Afinación (BEND)

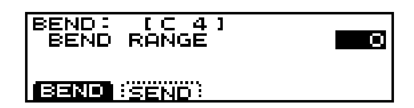
Especifica la cantidad de desplazamiento de afinación (de semitono en semitono) que tiene lugar cuando se hace funcionar la palanca de pitch bend de un aparato MIDI externo.
Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será el cambio de afinación cuando la palanca de pitch bend se desplace hacia la derecha o hacia la izquierda.
Por ejemplo, si Bend Range Up se ajusta a “+12”, la afinación aumentará una octava cuando se desplace al máximo la palanca de pitch bend hacia la derecha.

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse los botones de parte de [R] para seleccionar la parte R.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
4. Se muestra la pantalla de edición de sets de percusión.
5. Pulse el botón [CURSOR (abajo)].



6. Pulse [F1 (BEND)].
7. Pulse [F1 (BEND)] otra vez.



8. Pulse el pad del teclado apropiado para seleccionar el tono para el cual quiere definir el parámetro.
   (Puede escuchar el sonido para confirmar el tone que ha seleccionado).
9. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
10. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Gama:

- Bend Gama: 0–12

Ajustar los Efectos para Cada Tone de Percusión (SEND LEVEL)

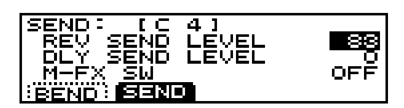
En RHY TONE (TONE DE PERCUSIÓN), los niveles para cada efecto que va a aplicarse pueden configurarse de forma individual (ajustes on / off para M-FX).

Procedimiento

1. Pulse [PTN].
2. Pulse [PART SELECT] y, luego, pulse los botones de parte de [R] para seleccionar la parte R.
3. Pulse [F1 (PACH)] y [F1 (EDIT)] en este orden.
   Se muestra la pantalla de edición de sets de percusión.
4. Pulse el botón [CURSOR (abajo)].



5. Pulse [F1 (BEND)].
6. Pulse [F2 (SEND)].



7. Pulse los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para seleccionar el parámetro que quiere editar.
8. Pulse el pad del teclado apropiado para seleccionar el tono para el cual quiere definir el parámetro.
   (Puede escuchar el sonido para confirmar el tone que ha seleccionado).
9. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
10. Después de especificar el valor, pulse el botón [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Parámetros que pueden ajustarse

- SEND: REV SEND LEVEL, DLY SEND LEVEL, M-FX SW

* *Lea las siguientes secciones para saber las descripciones de las gamas de ajustes y contenidos de los parámetros respectivos.*

SEND: REV SEND LEVEL

Especifica el volumen de la reverb para cada tone de percusión. Cuanto mayor sea el ajuste más aumentará el volumen de la reverb.
Gama: 0-127

* *El ajuste del Nivel de Reverb del Tone de Percusión sólo es válido si el ajuste de La Parte de Percusión de la parte M-FX SW está ajustado en “RHY”. También en este caso, si los ajustes del Nivel de Reverb y del Nivel de la Reverb de Parte de la Parte de Percusión son bajos, no se escuchará la reverb ni tan siquiera cuando aumente el nivel de la Reverb del Tone de Percusión.*

- “Aplicar M-FX / Especificar el Destino de Salida de Cada Parte (Part M-FX SW)” (p. 23)
- “Ajustar el Volumen de la Reverb Global (Reverb Level)” (p. 43)
- “Ajustar el Volumen de la Reverb para Cada Parte (Part Reverb Level)” (p. 23)

* ** Si quiere saber más sobre los ajustes de la reverb...”Reverb” (p. 42)*

SEND: DLY SEND LEVEL

Especifica la cantidad de delay para cada Tone de Percusión. Cuanto mayor sea el ajuste más incrementará el volumen de delay.
Gama: 0-127

* *El ajuste del Nivel de Delay del Tone de Percusión sólo es válido si el ajuste de La Parte de Percusión de la parte M-FX SW está ajustado en “RHY”. También en este caso, si los ajustes del Nivel de Delay y del N ivel de Delay de Parte de la Parte de Percusión son bajos, no se escuchará el delay ni tan siquiera cuando aumente el nivel del Delay del Tone de Percusión.*

- “Aplicar M-FX / Especificar el Destino de Salida de Cada Parte (Part M-FX SW)” (p. 23)
- “Ajustar el Volumen del Delay Global (Delay Level)” (p. 45)
- “Ajustar el Volumen del Delay para Cada Parte (Part Delay Level)” (p. 44)
- Si quiere saber más sobre los ajustes de delay...”Añadir Eco al Sonido (Delay)” (p. 44)

SEND: M-FX SW

Este interruptor se utiliza para especificar el ajuste on / off de M-FX para cada Rhythm Tone.
Ajustes

- OFF: Los sonidos se emiten desde los jacks OUTPUT sin que se les aplique ningún efecto M-FX.
- ON: Los sonidos se emiten desde los jacks OUTPUT con los efectos M-FX ya aplicados.

* ** El interruptor RHYTHM TONE M-FX sólo puede activarse cuando el interruptor PART M-FX para La Parte de Percusión está ajustado a “RHY”. (p. 46).*

* ** Si el interruptor PART M-FX para La Parte de Percusión está ajustado en “On”, los efectos M-FX se aplican a todos los Tone de Percusión sin tener en cuenta cual sea el ajuste del interruptor RHYTHM TONE M-FX.*

* *Si el ajuste Output Level de M-FX es bajo, no se escuchará el*

Tone de Percusión con los efectos M-FX aplicados.

Para saber más sobre los ajustes EFX:

- consulte “Realizar Ajustes Detallados” (p. 44)

Guardar un Set de Percusión

Esta operación se utiliza para guardar todos los parámetros que se han descrito en este manual y que hacen referencia a la edición de set de percusión.

* *Para guardar el set de percusión con los ajustes modificados, siga el procedimiento que le describimos a continuación. Por otro lado, si ha modificado algunos parámetros de un set de percusión pero no quiere guardar las modificaciones, podrá utilizar el set de percusión anterior a las modificaciones si no lleva a cabo este procedimiento.*

Procedimiento

1. 1. Seleccione un set de percusión y edítelo (p. 105 - p. 112).
2. Pulse el botón [SYSTEM].
3. Pulse el botón [F3 (WR)].
4. Pulse el botón [F2 (RHY)].
   Se muestra la pantalla en la que puede especificar el set de percusión fuente y el de destino. En la pantalla se indica que el set seleccionado en el paso 1 queda especificado como el set de percusión fuente.
5. Utilice el botón [CURSOR (abajo)] para seleccionar el patrón de destino de la copia.

* *El set de percusión se guarda bajo el número de Set de Percusión seleccionado en este paso. Asegúrese de seleccionar el set de percusión adecuado ya que el set anteriormente allí guardado se borra.*

6. Pulse el botón [F4 (WR)].
   Se muestra la pantalla para ponerle nombre al set de percusión.
7. Seleccione caracteres para ponerle un nombre al set de percusión mediante el dial [VALUE] o los botones [INC/ DEC].
   Dispone de los siguientes caracteres:
   espacio, A-Z, a-z, 0-9,! ” # $% & ´ () * +, -. / :; < = >? @ [¥] ^ _ ` |
8. Una vez completada esta operación, pulse el botón [F4 (OK)].
   Se muestra el mensaje “ARE YOU SURE?” (¿Está seguro?).
9. Pulse el botón [F4 (EXEC)].

Los datos quedarán guardados.

* *En el paso 7, si pulsa los botones [CURSOR (arriba/abajo)] podrá seleccionar caracteres de caja alta (o de caja baja).*
* *En el Paso 7, los botones de [F1] a [F2] son muy útiles a la hora de editar nombres.*

- [F1 (INS)]: Púlselo para insertar un carácter en la posición del cursor.
- [F2 (DEL)]: Púlselo para borrar el carácter en la posición del cursor.

Copiar e Inicializar Ajustes

Los parámetros descritos en este capítulo pueden copiarse o inicializarse. Lea las siguientes páginas para saber más detalles.

Copiar un Patch o un Set de Percusión

Puede copiar un patch ejecutando WRITE en un patch sin editar con la función PATCH WRITE (p. 104).

Copiar un Tone de Patch o un Tone de Percusión

Consulte “Copiar un tone de patch y un tone de percusión (COPY)” (p. 128).

Inicializar un Patch o un Tone de Percusión

Consulte “Inicializar patches, tones de percusión y patrones (INITIALIZE)” (p. 128).

Guardar los ajustes de sistema

Hay dos tipos de ajustes de sistema: unos que se conservan cuando se apaga el aparato (parámetros backup) y otros que vuelven a los ajustes de fábrica cuando se apaga el aparato.

MEMO

Los parámetros de seguridad se guardan cuando pulsa el botón [EXIT] para cerrar la pantalla de ajustes. (En ese momento la pantalla indicará "NOW WRITING..." ("Ahora escribiendo...")).

Configuración (System)

En este apartado puede realizar ajustes que afectan al funcionamiento general del MC-307 como, por ejemplo, los métodos de afinación y sincronización.

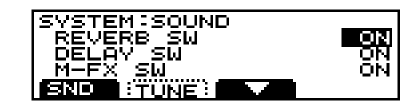
Ajustes Relativos a la Afinación y al Generador de Sonido

Ajustar efectos en on/off (EFFECT SW)

Este interruptor se utiliza para activar/desactivar los efectos. Los efectos de reverb, de delay y Multi effects (M-FX) pueden ajustarse a on /off de manera individual.

Procedimiento

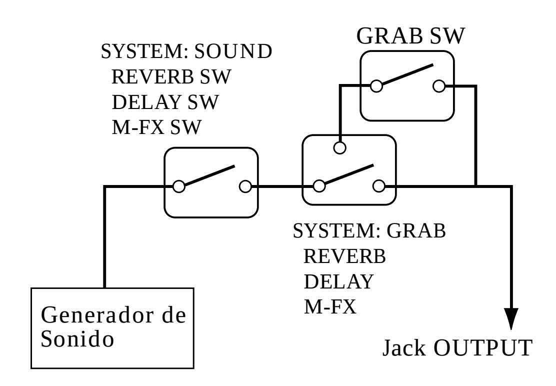
1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SOUND, FX SW y TUNE.
4. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se muestra la pantalla "SYSTEM: SOUND".
   Si no se muestra esa pantalla, utilice [F3 (▼)][F4 (▲)] para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba/abajo)] para desplazar el cursor hasta "REVERB", "DELAY" o "M-FX".



6. Ajuste un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].

Gama: OFF, ON

Tipo de Parámetro: Cada vez que apague la unidad, volverá



a ajustarse en "ON".

Especificar cómo se cambian los patches (PATCH REMAIN)

Especifica si el sonido que se está escuchando en el momento en que se cambia de patches o de sets de percusión continuará escuchándose o si, por el contrario, se detendrá. Si está ajustado en "ON", el sonido anterior sigue escuchándose. Si está ajustado en "OFF", el sonido se detendrá.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SOUND o FX SW/ TUNE.
4. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se muestra la pantalla "SYSTEM: SOUND".
5. Si no se muestra esa pantalla, utilice [F3 (▼)][F4 (▲)] para hacer que se muestre."



6. Ajuste un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC/DEC].

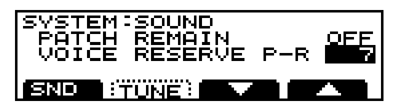
Gama: OFF, ON
Tipo de Parámetro: parámetros de seguridad

Especificar el número de notas para cada parte (VOICE RESERVE)

Especifica el número de notas que se reservan para cada parte cuando el número general de notas requeridas son más de 64. Los ajustes Voice Reserve pueden realizarse para un máximo de hasta 64 notas para todas las partes.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración de SYSTEM: SOUND.
4. Pulse el botón [F2 (SND)].
   Se muestra la pantalla “SYSTEM: SOUND”.
   Si no se muestra esa pantalla, utilice [F3 (▼)][F4 (▲)] para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “VOICE RESERVE P-*”.
   (* = nombre de la parte)



Seleccione la parte de destino.

6. Pulse [PART SELECT].
7. Pulse el botón de parte, [R] o de [1] a [7], para la parte cuyos parámetros desea configurar.
   El número del botón de la parte pulsado se muestra después de “P-”.
8. Ajuste un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

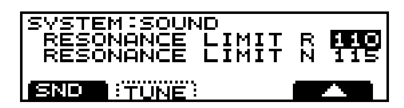
Gama: 0–64
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Definir la gama variable para la resonancia (LIMITADOR DE LA RESONANCIA)

Puede especificar la gama a la que el botón [RESONANCE] puede ajustarse. Puede realizar ajustes por separado para la parte de percusión [RESONANCE LIMIT R] y para las otras partes [RESONANCE LIMIT N].
A medida que aumenta este ajuste, la gama variable del botón [RESONANCE] también aumenta.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SYSTEM: SOUND
4. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Si no se muestra esa pantalla, utilice [F3 (▼)][F4 (▲)] para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “RESONANCE LIMIT R” o “RESONANCE LIMIT N”. “R” es para configurar los parámetros para la parte de percusión y “N” es para cualquiera de las otras partes de 1 a 7.



6. Ajuste un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

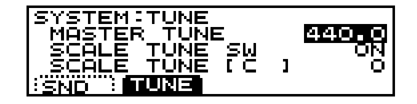
Gama: 50 – 127
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Afinar el sistema entero (MASTER TUNE)

Ajusta la afinación del generador de sonido del MC-307. La pantalla muestra la frecuencia de la nota La4.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SOUND o FX SW / TUNE.
4. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se muestra la pantalla “SYSTEM: TUNE”.
   Si no se muestra esa pantalla, utilice [F3 (▼)][F4 (▲)] para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “MASTER TUNE”



6. Ajuste un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

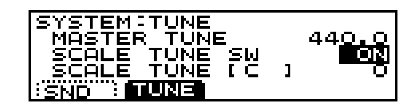
Gama: 427.4 – 440.0 – 452.6 (Hz)

Interruptor de Afinación de la Escala (SCALE TUNE SW)

Este interruptor activa / desactiva la función Scale Tune.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F1 (SND)].
4. Pulse el botón [F2 (TUNE)].
   Se muestra la pantalla "SYSTEM: TUNE".
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta "SCALE TUNE SW"



6. Especifique el valor con el dial [VALUE] [INC / DEC] .

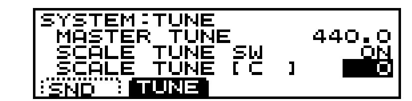
Gama: OFF, ON
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Afinar cada nota (SCALE TUNE)

Si modifica la afinación de las 12 notas desde Do hasta Si, podrá interpretar utilizando una gran variedad de temperamentos. La afinación se especifica en centavas (1 / 100 de semitono) con relación a la afinación temperada igual. Pulse el pad del teclado adecuado para seleccionar la nota que desea ajustar.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse el botón [F1 (SND)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SOUND o FX SW / TUNE.
4. Pulse el botón [F2 (TUNE)].
   Se muestra la pantalla "SYSTEM: TUNE".
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta "SCALE TUNE [**]".



   (** indica el nombre de la tecla)
6. Pulse el pad del teclado asociado con la tecla que está afinando.
   Los asteriscos se sustituyen por el nombre de la tecla que pulsa.
7. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: -64– +63 (1 cent = 1 / 100 de un semitono.)
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Ejemplo de ajuste: escala de tipo árabe

La función Scale Tune le permite utilizar varias afinaciones de músicas étnicas. He aquí una de las escalas árabes.

- C -6
- C# +45
- D -2
- Eb -12
- E -51
- F -8
- F# +43
- G -4
- G# +47
- A 0
- Bb -10
- B -49

Ajustes Relativos a la Pantalla y a los Controladores

* ** No es posible entrar en estas pantallas de configuración mientras se está reproduciendo una canción o un patrón.*

Ajustar el contraste de la pantalla (LCD CONTRAST)

Ajusta el contraste (brillo) de la pantalla.
Al aumentar este valor aumenta también el contraste de la pantalla.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse el botón [CURSOR (arriba / abajo)] para acceder a la pantalla para los elementos 1-4.
3. Pulse [F2 (LCD)].
4. Pulse [F1 (LCD)].



   Se muestra la pantalla “SYSTEM: LCD”.
5. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: 1–16
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Cambiar la velocidad producida al interpretar en los pads de teclado (PAD VELOCITY)

Cuando utilice los pads de teclado para interpretar, todas las notas sonarán con la misma velocidad (fuerza). Este ajuste especifica la velocidad que se utilizará. A medida que se incrementa su valor, las notas interpretadas desde el pad del teclado sonarán con más fuerza.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up / down)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F2 (LCD)].
4. Pulse [F2 (CTRL)].
   Se muestra la pantalla “SYSTEM: CONTROL”.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “PAD VELOCITY”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: 1–127
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Configurar el pedal (PEDAL ASSIGN)

Especifica la función de un interruptor de pedal conectado al jack PEDAL.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F2 (LCD)].
4. Pulse [F2 (CTRL)].
   Se muestra la pantalla “SYSTEM: CONTROL”.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “PEDAL ASSIGN”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ajustes Disponibles:

- HOLD: El pedal actúa como un Pedal Hold.
- PTN-I: (Incremento de Patrón)
  Estando la función Pattern Call ajustada en “ON”, se seleccionarán sucesivamente los patrones del set de patrones selecci9onado actualmente. TAP: El pedal actúa como el botón TAP.
- R-TPS: El pedal actúa como el botón TRANSPOSE.
- PLAY: El pedal actúa como el botón PLAY / STOP.
- SOSTE: El pedal actúa como un Pedal Sostenuto.

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Configurar la polaridad del pedal (PEDAL POLARITY)

Selecciona la polaridad del pedal.
Si utiliza un pedal con la polaridad invertida (es decir, si el pedal funciona de modo opuesto a como esperaba que lo hiciera), seleccione “REVERSE

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F2 (LCD)].
4. Pulse [F2 (CTRL)].
   Se muestra la pantalla “SYSTEM: CONTROL”.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “POLARITY”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: STANDARD, REVERSE
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Configurar el efecto para el que se utiliza el interruptor GRAB (GRAB SW)

Se utiliza para especificar cuál de las funciones REVERB, DELAY o Multi-Effect se activa / desactiva con el interruptor GRAB.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F2 (LCD)].
4. Pulse [F3 (GRAB)].
   Se muestra la pantalla “SYSTEM: GRAB”.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta el efecto que desee.



6. Ajuste el interruptor GRAB en “ON” para activar el efecto y en “OFF” para desactivarlo.
7. Al hacer funcionar el interruptor [GRAB] se activa / desactiva el efecto.

Gama: OFF, ON
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

* *Si al utilizar el interruptor GRAB no se activa/desactiva el efecto, compruebe lo siguiente:*

- Si el interruptor MASTER está en off para ese efecto (p. 42, p. 44, p. 46).
- Si SEND LEVEL para la parte está demasiado bajo (p. 42, p. 44) o si está el interruptor en off (p. 46).
- Si la función del interruptor es difícil de percibir porque el efecto ya está configurado (p. 42, p. 61).

Ajustes Relativos al Secuenciador

* *No es posible entrar en estas pantallas de configuración mientras se está reproduciendo un patrón o una canción.*

Configurar el nivel del volumen del metrónomo (METRONOME LEVEL)

Ajusta el volumen del metrónomo. Al aumentar el valor de este ajuste aumenta el volumen.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F1 (PRM1)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “METRONOME LEVEL”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

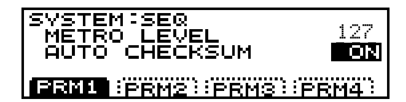
Gama: 0–127
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Calcular la suma de comprobación automáticamente (AUTO CHECKSUM)

Especifica si la suma de comprobación se efectúa de forma automática o no cuando utiliza la página Microscope para introducir un mensaje exclusivo de sistema. El ajuste de fábrica de este parámetro es en “ON”. Si no quiere que la suma de comprobación se calcule de forma automática, ajústelo en “OFF”.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].
   Se muestra una de las pantallas de SYSTEM: SEQ.
4. Pulse [F1 (PRM1)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “AUTO CHECKSUM.”



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

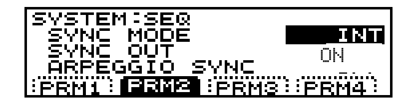
Gama: OFF, ON
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Ajustes de sincronización (SYNC MODE)

Especifica cómo funciona el secuenciador interno y cómo se transmiten y se reciben los mensajes de Reloj MIDI.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].
   Se muestra una de las pantallas de selección para SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F2 (PRM2)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “SYNC MODE”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ajustes Disponibles:

- INT: El secuenciador interno se sincroniza con el tempo del clock interno. Se ignorará cualquier mensaje de Reloj MIDI recibido desde un aparato externo.
- REMOTE:
  El funcionamiento es prácticamente el mismo que con “INT”. Sin embargo, en este caso, los mensajes Start / Stop del aparato MIDI externo controlan la función de play / stop del secuenciador interno.
- SLAVE:
  El secuenciador interno se sincroniza con los mensajes de Reloj MIDI recibidos desde un aparato externo. Si no se reciben mensajes de Reloj MIDI, no se podrá llevar a cabo la reproducción de patrones / canciones ni tan siquiera pulsando el botón [PLAY].

* *Cuando está ajustado a “SLAVE”, el indicador de SLAVE del panel frontal se ilumina.*

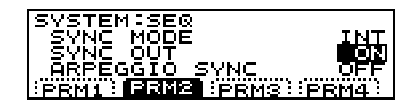
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Transmitir mensajes de sincronización (SYNC OUT)

Especifica si los mensajes MIDI relativos a la sincronización se transmiten o no.
Cuando el ajuste está en “On”, se transmiten los mensajes desde el conector MIDI OUT.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].
   Se muestra una de las pantallas de SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F2 (PRM2)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “SYNC OUT



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: OFF, ON

- Timing Clock:F8
- Start: FA
- Continue:FB
- Stop: FC
- Song Position Pointer:F2

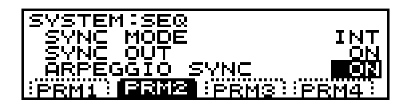
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Sincronizar arpegios con el patrón (ARPEGGIO SYNC)

Especifica si los arpegios se sincronizan con la reproducción del patrón o no. Si no quiere que los arpegios se sincronicen con la reproducción del patrón, ajuste el parámetro a “OFF”.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F2 (PRM2)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “ARPEGGIO SYNC”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

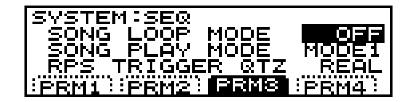
Gama: OFF, ON
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Reproducir las canciones de manera continua (SONG LOOP MODE)

Especifica cómo se reproducen las canciones.
Puede hacer que la misma canción se reproduzca una y otra vez o hacer que todas las canciones se reproduzcan en secuencia.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F3 (PRM3)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “SONG LOOP MODE”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ajustes Disponibles:

- OFF:
  Es la posición más normal. La canción seleccionada sólo se reproduce una vez.
- LOOP 1:
  La canción seleccionada se reproduce repetidas veces.
- LOOP 2:
  Todas las canciones se reproducen en secuencia repetidas veces.

* *Cuando utilice LOOP 2 para reproducir una canción le recomendamos que inserte, al final de la canción, un patrón que enmudezca todas las partes (es decir, un patrón de silencio) para que, así, las canciones se unan suavemente.*

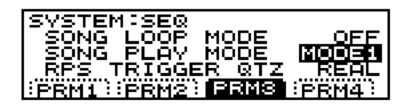
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Configurar el modo de reproducción de canciones (SONG PLAY MODE)

Cuando se reproduce consecutivamente el mismo patrón, puede especificar si los parámetros de configuración del patrón se volverán a cargar cuando la reproducción vuelva al principio del patrón o si, por el contrario, no volverán a cargarse.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F3 (PRM3)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “SONG PLAY MODE.”



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama:

- MODE 1:
  Cada vez cambie al siguiente paso se cargarán los ajustes del los parámetros de configuración, de enmudecimiento y de la modificación a tiempo real.
- MODE 2:
  Los parámetros de configuración, enmudecimiento y modificación a tiempo real se mantendrán sólo si el siguiente paso reproduce un patrón idéntico al patrón que suena en ese momento.

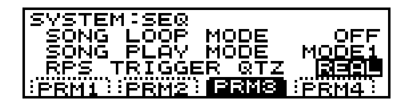
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Especificar la colocación rítmica para la reproducción RPS (RPS TRIGGER QTZ)

Cuando utilice RPS durante la reproducción de patrones, dependiendo de la colocación rítmica con la que pulse el pad del teclado puede que los patrones y las frases no se reproduzcan con un alineamiento preciso. En el MC-307 puede especificar la colocación rítmica de reproducción de las frases para que, así, se reproduzcan perfectamente sincronizadas con el patrón.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].
   Se muestra una de las pantallas de configuración para SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F3 (PRM3)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “RPS TRIGGER QTZ”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: REAL, ♩, ♪, 𝅘𝅥𝅯 MES

- REAL:
  La frase se reproduce inmediatamente, con la colocación rítmica con la que pulsa el pad del teclado.
- ♩, ♪, 𝅘𝅥𝅯 :
  El patrón se divide en unidades de la nota seleccionada y, cuando pulsa el pad del teclado, la frase empieza a sonar al principio de la siguiente unidad de esa nota.
- MES:
  El patrón se divide en unidades de un compás y, cuando pulsa el pad del teclado, la frase empieza a sonar al principio del siguiente compás.

* *Pulsar el pad del teclado ligeramente antes de la colocación rítmica que desea se aplique le ayudará a sincronizar la frase con el patrón. Esto no funciona cuando el parámetro está ajustado a “REAL”.*

* *Si el patrón está detenido, la frase se reproducirá inmediatamente, sin tener en cuenta el ajuste que ha seleccionado a través del procedimiento anterior.*

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Utilizar el botón RHYTHM PART VIEW como botón de la parte MUTE CTRL (RHY VIEW)

Hay una “parte MUTE CTRL” especial que se utiliza para grabar datos para operaciones como, por ejemplo, “cambiar los botones MUTE entre on y off”, “cambios de tempo” y “mensajes Sistema Exclusive”. Si lo desea, puede realizar ajustes para que el botón RHYTHM PART VIEW funcione como el botón de la parte MUTE CTRL.

Procedimiento

1. Pulse el botón [SYSTEM] y, luego, el botón [F1 (SYS)].

Se muestra la pantalla de selección de ajustes de sistema.

2. Pulse el botón [CURSOR (arriba)] para acceder a la pantalla para los elementos 1-4.
3. Pulse el botón [F3 (SEQ)].

   Se muestra una de las pantallas de SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F4 (PRM4)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “RHY VIEW”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama:

- NORMAL:

  El botón funciona como RHYTHM PART VIEW.
- MUTE CTRL:

  El botón funciona como MUTE CTRL.

* *En el caso de Microscope (p. 72) y Editar Patrones (p. 76), el botón funcionará siempre como MUTE CTRL sin tener en cuenta el ajuste de este parámetro.*

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Desactivar la función tap tempo (TAP SW)

Especifica si el botón [TAP] puede utilizarse para modificar el tempo (BMP) o no. Si está ajustado a “OFF”, no es posible utilizar el botón [TAP] para modificar el tempo.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].

   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].

   Se muestra una de las pantallas de configuración para SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F4 (PRM4)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “TAP SW”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: OFF, ON

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Cambiar la resolución de la función tap tempo (RESOLUCIÓN DE TAP)

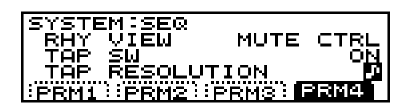
Especifica el valor de la nota básica que se utiliza cuando el botón TAP se usa para modificar el tempo. Cuando pulse el botón TAP, el tempo cambiará a intervalos de valor igual a la nota especificada.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].

   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F3 (SEQ)].

   Se muestra una de las pantallas de configuración para SYSTEM: SEQ.
4. Pulse el botón [F4 (PRM4)].
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “TAP RESOLUTION”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: ♪ , ♩

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Ajustes Relativos a MIDI

* *No es posible acceder a estas páginas de ajustes mientras se reproduce una canción o un patrón.*

Usar un teclado MIDI externo en lugar de los pads de teclado (REMOTE KEYBOARD)

Puede utilizarse un teclado MIDI externo en lugar de los pads de teclado del MC-307.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)].
4. Pulse el botón [F1 (CMN)].
5. Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F4 (▲)] para hacer que se muestre.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: OFF, ON

El ajuste de fábrica de este parámetro es “ON”, lo que permite que los patches de la parte seleccionada del MC-307 se reproduzcan sin tener en cuenta los canales de transmisión del teclado MIDI externo.

Ajústelo a “OFF” para controlar el MC-307 desde un secuenciador externo como, por ejemplo, un generador de sonido de múltiples timbres con ocho partes. Los patches pueden reproducirse por partes, dependiendo del canal que se utilice para enviar los datos MIDI desde el secuenciador externo.

También debería ajustarlo a “OFF” si quiere que los mensajes de Nota que se reciben en el Canal de Control de Arpegio o en el Canal de Control de RPS especificados controlen los arpegios o los RPS desde un aparato externo.

- Consulte “Especificar el Canal que Controlará los Arpegios (ARPEGGIO CTRL CH)” (p. 124).
- Consulte “Especificar el Canal que Controlará el RPS (RPS CTRL CH)” (p. 124).

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Identificar aparatos del mismo modelo (DEVICE ID)

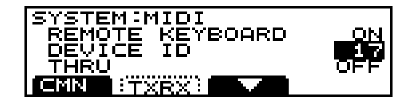
Esta función se utiliza para configurar un número de identificación de aparato de los mensajes de Sistema Exclusive en el MC-307.

Un mensaje exclusivo de sistema sólo puede recibirse si el número del aparato incluido en el mensaje concuerda con la configuración del número de identificación de aparato del equipo MIDI que lo recibe.

Si utiliza esta función podrá hacer que varias unidades de MC-307 puedan recibir a la vez diferentes mensajes de Sistema Exclusive.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)].
4. Pulse [F1 (CMN)].
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F3 (▼)][F4 (▲)]para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “DEVICE ID”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: 17–32

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

* *El mensaje de transmisión de datos (uno de los mensajes de Sistema Exclusive) se envía con el número de identificación de aparato configurado en el procedimiento anterior.*

Volver a transmitir mensajes recibidos en MIDI IN desde MIDI OUT (THRU)

Cuando esta función está en “ON”, los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN vuelven a transmitirse desde MIDI OUT sin cambio alguno.

(El conector MIDI OUT puede utilizarse como el conector MIDI THRU).

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)].
4. Pulse el botón [F1 (CMMN)].
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F4 (▲)]

para hacer que se muestre.

5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “THRU”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: OFF, ON

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Especificar el canal que controlará los arpegios (ARPEGGIO CTRL CH)

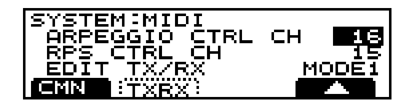
Si el interruptor del teclado remoto está ajustado a “OFF” (o sea, si el sistema está ajustado para recibir datos desde un teclado MIDI externo tal como lo están los canales MIDI), esta operación sirve para especificar qué canal del equipo MIDI externo se utiliza como fuente de información de notas para controlar el arpegio.

Cuando se reciben mensajes de nota desde un aparato externo en el canal especificado, se genera un arpegio basado en esas notas y ejecutado por la parte seleccionada en ese momento.

El ajuste de fábrica de este parámetro es “16”.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)].
4. Pulse [F1 (CMN)].
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F3 (▼)]para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “ARPEGGIO CTRL CH”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: OFF, 1–16

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

- - Consulte “Reproducir arpegios en el MC-307 utilizando un teclado MIDI externo” (p. 134).

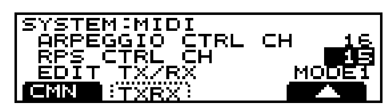
* *Si el interruptor de Remote Keyboard está ajustado en “ON”, puede interpretar arpegios en la parte seleccionada en ese momento simplemente activando el Arpegiador.*

Especificar el canal que controlará el RPS (RPS CTRL CH)

Especifica el canal que necesitan utilizar los mensajes de nota que llegan desde un aparato MIDI externo para controlar el RPS cuando el interruptor de Remote Keyboard está en “OFF”. Cuando se reciben mensajes de nota en el canal especificado desde un aparato externo, se reproduce el RPS. El ajuste de fábrica de este parámetro es “15”.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)].
4. Pulse [F1 (CMN)].
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F3 (▼)]para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Gama: OFF, 1–16

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

- - Consulte “Reproducir el RPS en el MC-307 utilizando un teclado MIDI externo” (p. 133).

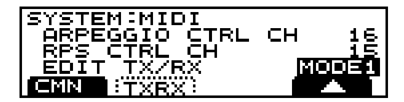
* *Este ajuste se ignora si el interruptor de Remote Keyboard está ajustado en “ON”.*

Especificar cómo se transmiten los datos sobre los botones (EDIT TX/RX)

Especifica el tipo de mensajes MIDI que se utilizan para comunicar a los aparatos externos que los botones del panel frontal se están moviendo. El ajuste de fábrica es “MODE1”.
Cuando se transmiten / reciben mensajes MIDI sobre los botones en MODE2, sólo se transmiten los datos sobre cambios de control que pueden recibir el MC-307, el MC-505 y el JX-305.
Cuando la transmisión / recepción de datos se produce entre estos aparatos es mejor utilizar el MODE2.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)].
4. Pulse [F1 (CMN)].
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F3 (▼)] para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “EDIT TX / RX”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

* *Si desea saber la asignación de números de control para cada botón/deslizador en MODE1 y MODE2... Consulte “Lista de Patrones RPS” (p. 176)*

Gama: MODE1, MODE2

- MODE1: Los datos de los botones se transmiten y se reciben como cambios de control y como datos de Sistema Exclusive.
- MODE2: Los datos de los botones se transmiten y se reciben como cambios de control.
  La cantidad de datos será menor que para el MODE1.

* *Las secciones REVERB, DELAY y M-FX también se transmiten como mensajes Sistema Exclusive, sin tener en cuenta el modo que se haya ajustado.*

* *Con MODE1 algunos cambios de control se convierten automáticamente en un mensaje exclusivo de sistema para ser transmitido. Además, cuando se recibe un mensaje exclusivo convertido, éste se convierte automáticamente en un cambio de control dentro del MC-307.*

* *Si quiere que el MC-307 reciba mensajes MIDI que se han transmitido desde los botones hasta un aparato externo (y luego se han vuelto a transmitir de vuelta al MC-307), debe seleccionar el mismo EDIT TXRX con el que los datos fueron transmitidos originalmente. Si este ajuste es diferente, no se recibirán correctamente los mensajes MIDI.*

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Configurar el modo de recepción para cada parte (MIDI RX SW)

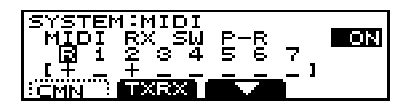
Para cada parte R-7 puede especificar si los mensajes MIDI desde MIDI IN se recibirán o no.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)].
4. Pulse [F2 (TXRX)].
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F4 (▲)] para hacer que se muestre.

Utilice el botón [PART SELECT] y los botones PART para seleccionar la parte cuyos ajustes desea modificar.

5. Pulse el botón [PART SELECT].
6. Pulse el botón de parte, [R], de [1] a [7], para la parte cuyo parámetro va a configurar.



7. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   La lista al final de la pantalla muestra los ajustes para las respectivas partes. Las partes R y de 1 a 7 se listan de izquierda a derecha en secuencia, y “+” indica el modo de recepción mientras que “-” indica el modo de no recepción.

Gama: OFF (_), ON (+)
Si el ajuste está en “OFF”, la parte correspondiente no puede hacerse sonar desde un aparato MIDI externo.
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Desconectar los pads de teclado desde el generador de sonido interno (LOCAL TX SW)

Puede especificar cómo se envían los mensajes MIDI desde la sección del controlador (pads de teclado, botones, pedales, etc.) hasta cada parte. Utilice el botón [PART SELECT] y los botones PART para seleccionar la parte cuyos ajustes desea modificar.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F1 (SYS)].
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)].
4. Pulse [F2 (TXRX)].
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F3 (▼)][F4 (▲)]para hacer que se muestre.



5. Pulse [PART SELECT] .
6. Pulse el botón de parte, [R], de [1] a [7], para la parte cuyo parámetro va a configurar.
7. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   La lista al final de la pantalla muestra los ajustes para las respectivas partes. Las partes R y de 1 a 7 se listan de izquierda a derecha en secuencia, y "I" indica transmisión únicamente hasta el generador de sonido interno mientras que "E" indica transmisión únicamente hasta MIDI OUT.

Ajustes Disponibles:

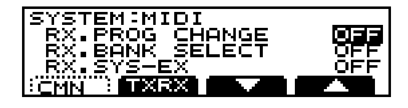
- INT (I): Los mensajes desde la sección del controlador se transmiten sólo al generador de sonido interno.
- EXT (E): Los mensajes desde la sección del controlador se transmiten sólo a MIDI OUT.
- BOTH (B): Los mensajes desde la sección del controlador se transmiten tanto al generador de sonido interno como a MIDI OUT.

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Ajustes de recepción para cada tipo de mensaje MIDI

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM] , y luego [F1 (SYS)] .
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)] .
4. Pulse [F2 (TXRX)] .
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F3 (▼)][F4 (▲)] para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta "RX. PROG CHANGE", "RX. BANK SELECT" o "RX. SYSEX".



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ajustes Disponibles:

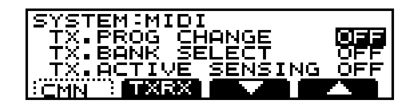
- **RX.PROG CHANGE** (interruptor de recepción de cambios de programa)
  Especifica si cada parte recibe o no los cambios de programa. Cuando está en "OFF", no se reciben los cambios de programa.
  Gama: OFF, ON
- **RX. BANK SELECT** (interruptor de recepción de selección de bancos)
  Especifica si cada parte recibe o no los mensajes de selección de bancos. Cuando está en "OFF", no se reciben los mensajes de selección de bancos.
  Gama: OFF, ON
- **RX. SYSEX** (interruptor de recepción de Sistema Exclusive)
  Especifica si cada parte recibe o no los mensajes Sistema Exclusive. Cuando está en "OFF", no se reciben los mensajes Sistema Exclusive.
  (Receive Program Change Switch)
  Gama: OFF, ON

Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Ajustes de transmisión para cada tipo de mensaje MIDI

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM] , y luego [F1 (SYS)] .
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)] .
4. Pulse [F2 (TXRX)] .
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice [F3 (▼)][F4 (▲)] para hacer que se muestre.
5. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para desplazar el cursor hasta “TX. PROG CHANGE”, “TX. BANK SELECT” o “TX. ACTIVE SENSING”.



6. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ajustes Disponibles:

- **TX.PROG CHANGE** (interruptor de transmisión de cambios de programa)
  Especifica si los cambios de programa se transmiten desde MIDI OUT cuando se cambia el patch de cada parte o si, por el contrario, no se transmiten. Cuando está ajustado en “OFF”, no se transmiten los cambios de programa.
  Gama: OFF, ON
- **TX. BANK SELECT**: (interruptor de transmisión de selección de bancos)
  Especifica si los mensajes de selección de bancos se transmiten desde MIDI OUT cuando se cambia el patch de cada parte o si, por el contrario, no se transmiten. Cuando está ajustado en “OFF”, no se transmiten los mensajes de selección de bancos.
  Gama: OFF, ON
- **TX. ACTIVE SENSING:** (interruptor de transmisión de active sensing)
  Especifica si los mensajes Active Sensing transmiten desde MIDI OUT cuando se cambia el patch de cada parte o si, por el contrario, no se transmiten. Cuando está ajustado en “OFF”, no se transmiten estos mensajes.
  Gama: OFF, ON

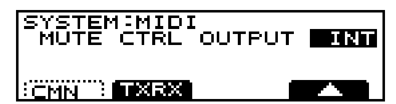
Tipo de Parámetro: Parámetros de Seguridad

Ajustes de transmisión de la parte Mute Control

Ajusta la transmisión de la parte Mute Control hasta la fuente de sonido interno (I), hasta el conector MIDI OUT (E) o hasta ambas partes (B).

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM] , y luego [F1 (SYS)] .
   Se muestra la pantalla de ajustes de sistema.
2. Pulse [CURSOR (up)] para acceder a la pantalla para los ítemes 1-4.
3. Pulse [F4 (MIDI)].
4. Pulse [F2 (TXRX)].
   Si no se muestra la siguiente pantalla, utilice[F3 (▼)][F4 (▲)]para hacer que se muestre.



5. Especifique un valor utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].

Ajustes de Arpegiador

Consulte la página 31 si desea una descripción más detallada de ARPEGGIATOR.

Ajustes para los Sets de RPS

Consulte la página 38 si desea una descripción más detallada de los sets de RPS.

Ajustes para Play Quantize

Consulte la pág. 127 si desea una descripción más detallada de Play Quantize.

Funciones Útiles (Utilities)

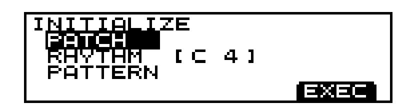
* *No es posible entrar en estas pantallas de configuración mientras se está reproduciendo una canción o un patrón.*

Inicializar Patches, Tones de Percusión y Patrones (INITIALIZE)

Inicializar patches y patrones

Procedimiento

1. Primero, seleccione el patch o el patrón que quiere inicializar (p. 17, p. 21).
2. Pulse [SYSTEM].
3. Pulse [F2 (UTIL)].
4. Pulse [CURSOR (up)].
   Se muestra la pantalla “1 INITIALIZE”.
5. Pulse el botón [F1 (INIT)].
   Se muestra la pantalla para seleccionar lo que quiere inicializar.



6. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para seleccionar “PATCH” o “PATTERN” y, luego, pulse el botón [F4 (SEL)].
   Se muestra el mensaje “ARE YOU SURE?” (“¿Está seguro?”).
7. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
   Se lleva a cabo la inicialización.

Inicializar tones de percusión.

Procedimiento

1. Primero, seleccione el set de percusión que contiene el tone de percusión que quiere inicializar (p.21).
2. Pulse [SYSTEM].
3. Pulse [F2 (UTIL)].
4. Pulse [CURSOR (up)].
   Se muestra la pantalla “1 INITIALIZE”.
5. Pulse el botón [F1 (INIT)].
   Se muestra la pantalla para seleccionar lo que quiere inicializar.
6. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para seleccionar “RHYTHM”.
7. Pulse [OCT (- / +) para ajustar la gama de tecla y entonces, pulse uno de los pads de [1] a [6] para seleccionar la tecla a inicializase.
8. Pulse uno de los pads de [1] a [16] para seleccionar el tono que quiere inicializar.
9. Pulse el botón [F4 (OK)].

Se muestra el mensaje “ARE YOU SURE?” (“¿Está seguro?”).

10. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
    Se lleva a cabo la inicialización.

Copiar Tones de Patch y Tones de Percusión (COPY)

Esta función duplica los tones de patch y los tones de percusión.

Procedimiento

1. Seleccione el Patch o el Set de Percusión destino.
   (vea “Seleccionar un Patch / Set de Percusión” (p. 21)):
2. Pulse [SYSTEM].
3. Pulse [F2 (UTIL)].
4. Pulse [CURSOR (up)].
   Se muestra la pantalla “2 COPY”.
5. Pulse el botón [F2 (COPY)].
   Se muestra la pantalla “PATCH TONE COPY” si está seleccionada cualquiera de las partes de [1] a [6] y “RHYTHM TONE COPY” si está seleccionada la parte [R].
6. En la pantalla “PATCH TONE COPY” seleccione el patches y de los tones de patch de la fuente de copia (línea superior) y el patch destino (línea inferior).
   En la pantalla “RHYTHM TONE COPY” seleccione los números del set de percusión y del tone de la fuente de la copia (línea superior) y el tone destino (línea inferior).
7. Pulse el botón [F4 (OK)].
   Se muestra el mensaje “ARE YOU SURE?” (“¿Está seguro?”).
8. Pulse el botón [F4 (EXEC)].
   Se lleva a cabo el copiado.

Guardar Datos en un Secuenciador Externo (BULK DUMP)

El MC-307 es capaz de guardar en bloque datos del patrón o patch seleccionado en ese momento en una parte de un aparato externo. Se le llama "Volcado de Datos". Utilizando esta función, puede guardar los datos en un secuenciador MIDI externo (como por ejemplo, el MC-80 de Roland) que tenga diskette o puede intercambiar datos entre dos unidades de MC-307.

* *Al entrar en la pantalla de recepción de datos para la función BULK DUMP se borra el contenido del patrón que se está editando. Si hay algún patrón que no ha guardado, asegúrese de guardarlo antes de llevar a cabo BULK DUMP.*

* ** El MC-307 es capaz de recibir una transmisión de datos desde el MC-505. En cambio, el MC-505 puede que no reciban la transmisión de datos desde el MC-307 debido a diferencias en el número de patches.*

Grabar datos de Patrones en un secuenciador externo

Primero, conecte el conector MIDI OUT del MC-307 al conector MIDI IN del secuenciador MIDI externo (como por ejemplo, el MC-80 de Roland) a través de un cable MIDI.

Procedimiento

Seleccione el patrón que quiere guardar.

1. Pulse [PTN].
2. Seleccione el patrón utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
3. Pulse el botón [SYSTEM] y, luego, pulse el botón [F2 (UTIL)].
4. Pulse el botón [CURSOR (arriba)].
   Se muestra la pantalla "3 BULK DUMP".
5. Pulse el botón [F3 (BULK)].
6. Pulse el botón [F1 (TX)].
   Se muestra la pantalla "BULK DUMP".
7. Utilice los botones [CURSOR (arriba / abajo)] para seleccionar el tipo de datos que quiere transmitir.

Ajustes Disponibles:

- SETUP: Se transmiten los parámetros de configuración para todas las partes del patrón seleccionado.
- SETUP&PATCH: Además de los contenidos transmitidos en SETUP, también se transmiten los datos para los patches (set de percusión) de todas las partes del patrón seleccionado.
- PATCH&PATTERN: Además de los contenidos transmitidos en SETUP&PATCH, también se transmiten los datos musicales del patrón seleccionado.

8. Inicie en el secuenciador externo la grabación en tiempo real.
9. Pulse el botón [F4 (SEL)].
   Se muestra el mensaje "ARE YOU SURE?" ("¿Está seguro?"). El sistema entra en el modo "listo para BULK DUMP".
10. Pulse el botón [F4 (EXEC)] del MC-307.
   Se efectuará la transmisión de datos desde MIDI OUT.
   Cuando termina la transmisión de datos, la pantalla vuelve a la pantalla de reproducción de patrones.
11. Detenga la grabación en el secuenciador MIDI externo.

* *Los datos se transmiten junto con el número de identificación del aparato configurado en el procedimiento para ajustar el número de identificación del aparato (p. 123).*

Recuperar en el MC-307 los datos de Patrones contenidos en un secuenciador MIDI hasta el MC-307

Siga los pasos siguientes para devolver en el MC-307 los datos guardados con el volcado.

Primero, conecte el conector MIDI IN del MC-307 al conector MIDI OUT del secuenciador MIDI externo a través de un cable MIDI.

- Incluso cuando los datos se reciben utilizando este procedimiento, no quedan guardados en el MC-307. Si desea conservarlos, (incluyendo los patches y los sets de percusión utilizados por el patrón), debe guardarlos.
- Cuando desee recibir datos, pulse [PATTERN] para entrar en el modo Pattern antes de realizar la operación.

Procedimiento

1. Pulse el botón [PTN].
2. Seleccione el patrón utilizando el dial [VALUE] o los botones [INC / DEC].
   Se devuelven los datos al patrón seleccionado en este paso.
3. Pulse el botón [SYSTEM] y, luego, pulse el botón [F2 (UTIL)].
4. Pulse el botón [CURSOR (arriba)].
   Se muestra la pantalla "3 BULK DUMP".
5. Pulse el botón [F3 (BULK)].
6. Pulse el botón [F2 (RX)].
   Se muestra la pantalla "BULK DUMP". El MC-307 entra en el modo de recepción del volcado de datos.
7. Transmita los datos desde el aparato externo.
   Se reciben los datos.

8. Cuando termina la transmisión de datos desde el aparato externo, la pantalla vuelve a la pantalla de reproducción de patrones.

* *Si quiere abandonar la recepción, pulse [F4 (EXIT)].*

* *Después de haber recibido los datos de configuración SETUP, utilice Pattern Write para guardar la configuración en la memoria de patrones del usuario.*

* *Después de haber recibido los datos SETUP&PATCH o ALL, utilice la operación Patch Write para guardar los patches de todas las partes en los patches del usuario vacantes. Luego, utilice la operación Pattern Write para guardar los datos musicales y de configuración como un patrón del usuario.*

Grabar la información de todos los datos del MC-307 en un secuenciador externo

Antes de empezar, utilice un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del MC-307 al MIDI IN del secuenciador externo MC-80.



Se requiere aproximadamente 1.1 MB de espacio de almacenamiento para guardar estos datos. Tendrá que utilizar un Secuenciador capaz de manejar esta cantidad de datos. Los modelos de Roland que cumplan con este requisito incluyen el MC-80.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM], y luego [F2 (UTIL)].
2. Pulse [CURSOR(up)].
   Se muestra la pantalla “3 BULK DUMP”.
3. Pulse [F3 (BULK)].
4. Pulse [F3 (TXAL)].
   Se muestra la pantalla “BULK TX USER ALL”.
5. Inicie en su secuenciador MIDI externo la grabación en tiempo real.
6. En el MC-307, pulse [F4 (EXEC)].
   Los datos se transmiten desde MIDI OUT.
   Cuando termina la transmisión de datos, la pantalla vuelve a la pantalla de patrones.
7. Detenga la grabación en el secuenciador MIDI externo.

* *Los datos se transmiten junto con el número de identificación del aparato configurado en el procedimiento para ajustar el número de identificación del aparato (p. 123).*

Recuperar la información para todos los datos del MC-307 desde un secuenciador MIDI hasta el MC-307

Para recuperar los datos transmitidos anteriormente de vuelta al MC-307, utilice el siguiente procedimiento.
Antes de empezar, utilice un cable MIDI para conectar el MIDI IN del MC-307 al MIDI OUT de su secuenciador externo.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM] y luego [F2 (UTIL)].
2. Pulse el botón [CURSOR (arriba)].
   Se muestra la pantalla “3 BULK DUMP”.
3. Pulse el botón [F3 (BULK)].
4. Pulse el botón [F4 (RX AL)].
   Se muestra la pantalla “BULK RECEIVE”. El MC-307 esta listo para la recepción de la transmisión de datos.
5. Transmita los datos desde el aparato externo.
6. Cuando termina la transmisión de datos desde el aparato externo, la pantalla vuelve a la pantalla de reproducción de patrones.

Comprobar la cantidad de memoria interna que no se utiliza (MEMORY INFORMATION)

Puede comprobar la cantidad de memoria interna que queda libre.

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [F2 (UTIL)].
3. Pulse el botón [CURSOR (arriba)].
   Se muestra la pantalla “4 MEMORY INFORMATION”.
4. Pulse el botón [F4 (INFO)].
   Se muestra la pantalla “MEMORY INFORMATION”.



Pulse [F4 (OK)] o [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

Recuperar los Ajustes de Fábrica (FACTORY RESET)

Esta operación permite recuperar todos los ajustes del MC-307 con el valor del ajuste de fábrica.
Precaución: Si en la memoria principal del MC-307 hay datos

de valor, antes de ejecutar Un Reajuste de Fábrica, guárdelos en un secuenciador MIDI externo o en otro aparato externo mediante la operación de transmisión de datos (p. 130).

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM].

   Se muestra la pantalla de menú para la configuración del sistema.

2. Pulse [F2 (UTIL)] .
3. Pulse [CURSOR (down)] .

   Se muestra la pantalla que contiene “5 FACTORY RESET”.

4. Pulse el botón [F1 (FACT)].

   Se muestra la pantalla “FACTORY RESET” y, luego, se muestra el mensaje “ARE YOU SURE?” (“¿Está seguro?”).



5. Pulse el botón [F4 (EXEC)] para ejecutar Un Reajuste de Fábrica.

Hacen falta unos 6 minutos para completar la operación. Luego, se muestra el mensaje “COMPLETED” (“completado”).
Al cabo de un momento se muestra la pantalla de reproducción de patrones.

Escribir Patches y Patrones en la Memoria (WRITE)

Esta operación permite escribir los resultados de edición y de grabación en la memoria principal. Permite que los patches y los patrones queden guardados en el sistema, incluso después de apagar el aparato.

* ** No es posible entrar en esta pantalla de ajustes mientras se está reproduciendo una canción o un patrón. Consulte las páginas que le listamos a continuación para conocer los procedimientos que ha de utilizar para los respectivos elementos.*

- **Patch**
  Consulte “Guardar un Patch” (p. 104).
- **Set de Percusión**
  Consulte “Guardar un Set de Percusión” (p. 113).
- **Patrón**
  Consulte “Guardar Patrones” (p. 83).
- **Canción**
  Consulte “Guardar Canciones” (p. 87).
- **Arpegiador**
  vea “Guardar los Ajustes del Arpegio (Arpeggio Write) (p. 34).
- **Set de Patrones**
  vea “Guardar un Set de Patrones” (p. 38).
- **Set RPS**
  vea “Guardar los Ajustes de un Set RPS” (p. 41).

Cancelar la Ejecución de la Edición y la Grabación (Undo/Redo)

Es posible cancelar los resultados de una operación de edición (edición de patrón / canción y edición Microscope) o de grabación para una canción o patrón. Es lo que se llama “Undo” (“Deshacer”).
También es posible cancelar los resultados de Undo. Es lo que se llama “Redo” (“Rehacer”).

* *No es posible acceder a esta página de ajustes mientras se está reproduciendo un patrón o una canción.*

Procedimiento

1. Pulse [SYSTEM] .
2. Pulse [F4 (UNDO)] .
   Se muestra el elemento sujeto a la operación de UNDO. Por ejemplo, se muestra “UNDO MICROSCOPE” para deshacer la edición de Microscope.
3. Pulse el botón [F4 (EXEC)] para ejecutar esta función o pulse el botón [EXIT] para cancelarla.

   Una vez completada la operación, se muestra el mensaje “COMPLETED” (“completado”) y la pantalla vuelve a la pantalla de selección de ajustes del sistema.

* *Puede ejecutarse UNDO para la edición y la grabación de Patrones/Canciones y para la edición Microscope.*

Operaciones Avanzadas Utilizando MIDI

Sobre MIDI

El MC-307 graba y reproduce datos musicales MIDI y, cuando se reciben datos musicales MIDI, su generador de sonidos produce sonido.
MIDI (Interface Digital para Instrumentos Musicales) es una prestación estándar que permite intercambiar datos musicales entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. Los aparatos que tienen un conector MIDI pueden conectarse utilizando un cable MIDI, lo que les permite transmitir y recibir datos. Hoy en día, casi todos los instrumentos musicales electrónicos disponen de MIDI. Sin MIDI no sería posible utilizar un teclado externo para hacer funcionar el MC-307, o utilizar el MC-307 para grabar y reproducir una interpretación llevada a cabo con un teclado externo. Aunque puede utilizar el MC-307 sin saber demasiado acerca de MIDI, seguramente querrá aprovechar al máximo las prestaciones que le ofrecen los instrumentos musicales electrónicos. Así pues, en este capítulo le ofreceremos una explicación simple de las prestaciones MIDI del MC-307.

Sobre los conectores MIDI

El MC-307 tiene dos clases de conectores MIDI.

- Conectores MIDI OUT
  Estos conectores transmiten mensajes MIDI a aparatos MIDI externos. También pueden utilizarse como conectores desde los que se transmiten directamente los datos recibidos desde un conector MIDI IN. (Consulte Volver a transmitir mensajes recibidos en MIDI IN desde MIDI OUT (THRU) (p. 123).).
- Conectores MIDI IN
  Reciben los mensajes de ejecución de un aparato MIDI externo. El MC-307 puede recibir estos mensajes para hacer sonar notas, seleccionar sonidos, etc.

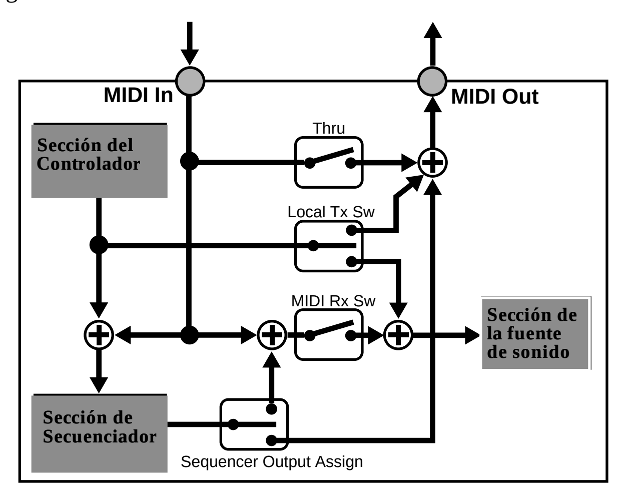
Canales MIDI

MIDI puede transmitir hasta 16 partes de datos musicales independientes a través de un solo cable MIDI. Esto es posible gracias a los "canales MIDI". Los canales MIDI permiten distinguir los mensajes destinados a un determinado instrumento de los mensajes destinados a otro instrumento diferente. Hay 16 canales MIDI (1-16) y, normalmente, para que se reciba el mensaje debe ajustarse el mismo canal MIDI en el aparato transmisor que en el aparato receptor.
El ajuste de fábrica de la prestación Remote Keyboard del MC-307 es "ON". Con este ajuste el teclado MIDI externo puede ejecutar el patch de la parte actual, sin tener en cuenta el ajuste del canal de transmisión.
- > Consulte "Usar un teclado MIDI externo en lugar de los pads de teclado" (REMOTE KEYBOARD) (p. 123).

* *Los ajustes de canal de transmisión/recepción de cada parte son las siguientes. No es posible cambiar los ajustes de canal de cada parte.*

- Parte de Percusión: Ch. 10
- Parte 1: Ch. 1
- Parte 2: Ch. 2
- Parte 3: Ch. 3
- Parte 4: Ch. 4
- Parte 5: Ch. 5
- Parte 6: Ch. 6
- Parte 7: Ch. 7

El flujo de las señales MIDI dentro del MC-307 es el siguiente.



Si desea saber más sobre cada parámetro...

- Consulte "Volver a transmitir mensajes recibidos en MIDI IN desde MIDI OUT (THRU)" (p. 123).
- Consulte "Especificar el canal que controlará los arpegios (ARPEGGIO CTRL CH)" (p. 124).
- Consulte "Desconectar los pads de teclado desde el generador de sonido interno (LOCAL TX SW)" (p. 126).

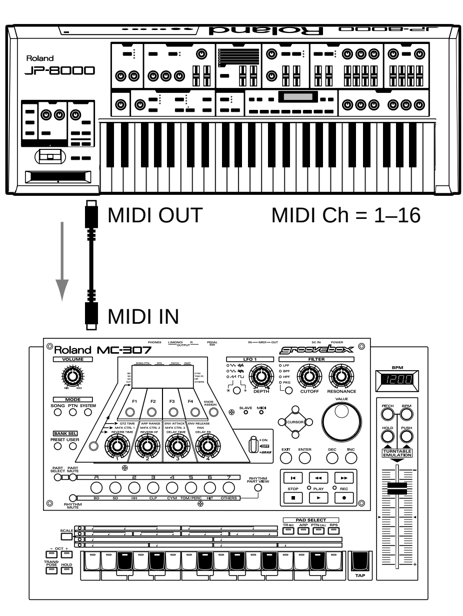
Cuando se reciben mensajes MIDI desde el conector MIDI IN, se ilumina el indicador de MIDI.

Utilización con Aparatos MIDI Externos

Grabar en el MC-307 interpretaciones hechas en un teclado MIDI externo

Esta es la operación de configuración para grabar en el MC-307 interpretaciones hechas en un teclado MIDI externo.

Ajuste Remote Keyboard a "ON". (El ajuste de fábrica ya es en "ON").
Para el procedimiento de configuración, consulte "Usar un teclado MIDI externo en lugar de los pads de teclado (REMOTE KEYBOARD)" (p. 123).



Este ajuste permite que la parte seleccionada en el MC-307 se utilice como la parte que graba (sin tener en cuenta el canal de transmisión del teclado MIDI externo).

Utilizar el MC-307 como generador de sonido para el secuenciador MIDI externo

Ajuste el interruptor de Remote Keyboard en "OFF". Esto permite que el MC-307 pueda recibir y reproducir, de manera simultánea, datos procedentes de múltiples canales MIDI.
Ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI externo para que coincida con el canal de recepción del MC-307 que desea hacer sonar. Por ejemplo, si desea hacer sonar la parte 2, ajuste el canal de transmisión del teclado MIDI externo a "2", ya que el canal de recepción de la parte 2 es "2".

- Consulte "Usar un teclado MIDI externo en lugar de los pads de teclado (REMOTE KEYBOARD)" (p. 123).

Seleccionar patches desde un aparato MIDI externo

Si transmite mensajes de cambio de control de selección de banco (CC#0, CC#32) y de Cambio de Programa (PC) desde un aparato MIDI externo hasta el MC-307 puede hacer que cambie el patch (set de percusión) de cada parte. En este punto, los interruptores de Receive Program Change y de Receive Bank Select deben ajustarse a "ON" (consulte "Ajustes de recepción para cada tipo de mensaje MIDI" (p. 126)). Para saber más detalles sobre cómo se transmiten desde su aparato MIDI externo los mensajes de selección de bancos y de cambio de programa, consulte el Manual del Usuario de su aparato.
Si desea saber cómo los mensajes de selección de bancos y de cambio de programa que entran se corresponden con cada parte (set de percusión), consulte:

- "Lista de Patches Preajustados" (p. 155)
- Lista de Sets de Percusión Preajustados" (p. 159)
- "MIDI Implementado" (p. 194)

Reproducir el RPS en el MC-307 utilizando un teclado MIDI externo

Este ajuste permite que el MC-307 pueda reproducir el RPS después de recibir mensajes de nota desde un canal MIDI determinado.
Los canales pueden utilizarse de manera eficiente especificando un canal diferente de los canales para la transmisión y la recepción de las partes.

Procedimiento

1. Ajuste el interruptor de Remote Keyboard a "OFF" (consulte "Usar un teclado MIDI externo en lugar de los pads de teclado (REMOTE KEYBOARD)" (p. 123)).
2. Haga coincidir el canal de control del RPS del MC-307 con el canal de transmisión del teclado MIDI externo (p. 124).
3. Pulse el botón [RPS] para hacer que el indicador se ilumine.
4. Si pulsa las teclas del teclado MIDI externo se reproducirá el RPS.
   Las notas de Si1 a Re3 harán sonar el RPS para los pads de teclado del [1] al [16], respectivamente

Reproducir el arpegio en el MC-307 utilizando un teclado MIDI externo

Este ajuste permite que el MC-307 pueda reproducir arpegios una vez ha recibido los mensajes de nota de un determinado canal MIDI.
(Si el interruptor de Remote Keyboard está en "ON", simplemente puede ajustar el Arpegiador a "ON" e interpretar en el teclado MIDI externo para que produzca arpegios.

Procedimiento

Si el Interruptor de Remote Keyboard está ajustado en "OFF",

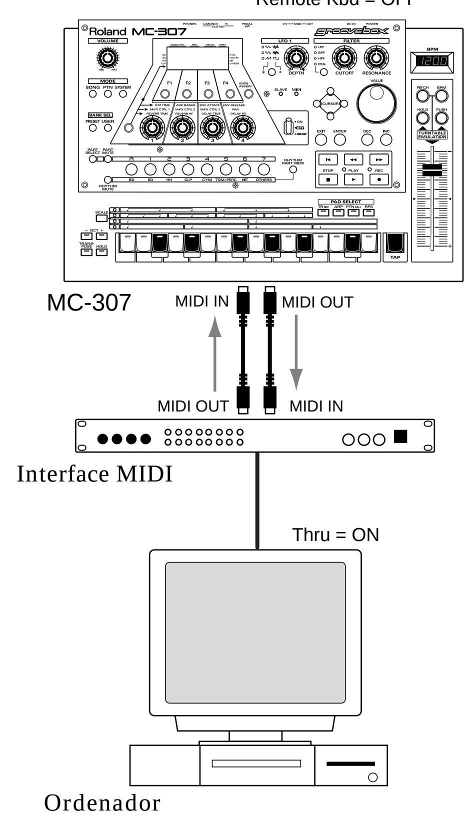
1. Ajuste el canal de control del Arpegiador para hacerlo coincidir con el canal de transmisión del teclado MIDI externo.

* *Resulta una buena idea ajustar el canal de control del arpegio para que así no interfiera con los canales de transmisión/ recepción de cada una de las partes del MC-307.*

2. Pulse el botón [ARP] para activar el Arpegiador.
3. Cuando interprete en el teclado MIDI externo, los arpegios sonarán en la parte seleccionada.

Utilizar el MC-307 como generador/ controlador de sonido junto con un ordenador

Si utiliza software de secuencia MIDI para un ordenador personal, podrá usar el MC-307 como generador de sonido además de como controlador. Establezca la conexión de la siguiente manera.
.



* *Si desea conectar un ordenador y hacer sonar el MC-307 desde un programa de secuenciador MIDI o similar, necesitará utilizar una interface MIDI apropiada para su ordenador.*

Procedimiento

1. Active la función Thru de su software de secuenciador MIDI.
2. Realice los ajustes siguientes en el MC-307:
   - Interruptor Local Tx para todas las partes: EXT
     Consulte "Desconectar los pads de teclado del generador de sonido interno (LOCAL TX SW)" (p. 126).
   - Interruptor Remote Keyboard: OFF
     Consulte "Utilizar un teclado MIDI externo en lugar de los pads de teclado (REMOTE KEYBOARD)" (p. 123).
   - Función Thru: OFF
     Consulte "Volver a transmitir mensajes recibidos en MIDI IN desde MIDI OUT (THRU)" (p. 123).

3. Ajuste el canal o canales de transmisión de su software de secuenciador MIDI para que coincida con el canal de recepción de la parte o partes que desea hacer sonar. Este ajuste permite que tal información se grabe al utilizar los pads, los botones y el Arpegiador del teclado del MC-307.

Sincronización del tempo cuando se utiliza el MC-307 como un módulo de sonido

Si ajusta Sync Mode a "SLAVE" y luego ajusta algunos parámetros como, por ejemplo, LFO Rate, Delay Time y M-FX Rate para que se sincronicen con el tempo, podrá sincronizar estos parámetros con el tempo del secuenciador externo. En este caso, el MC-307 responderá a los mensajes de sincronización desde el secuenciador externo y reproducirá los patrones. Si simplemente quiere sincronizar los sonidos con el tempo debe seleccionar un patrón vacío que no contenga datos musicales.

- Consulte "LFO1 / 2: RATE" (p. 98).

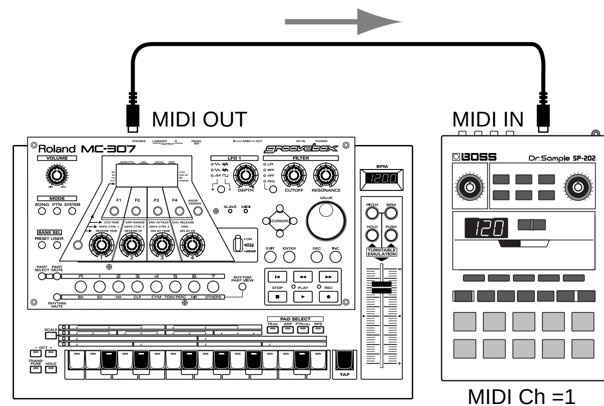
- Consulte "Ajustar el intervalo de delay (TIME)" (p. 45).

- Consulte "Multi-Efectos (M-FX)" (p. 46).

- Consulte "Ajustes de sincronización (SYNC MODE)" (p. 119).

Hacer sonar un aparato MIDI externo utilizando el MC-307

El MC-307 puede transmitir desde su conector MIDI OUT las operaciones que se llevan a cabo en los pads de teclado y el controlador. Las grabaciones en las respectivas partes del MC-307 también pueden transmitirse a un aparato externo. En este tipo de transmisiones, el canal 10 corresponde a los datos de la parte R, y los canales del 1 al 7 a los datos de las partes 1 a 7, respectivamente.
Al ajustar el canal del generador de sonido MIDI externo, o sea el canal de recepción, al canal10 o a uno de los canales de 1 a 7, se permite la reproducción en el aparato MIDI externo.



Procedimiento

1. Ajuste el canal MIDI del generador de sonido externo al canal 10 o a uno de los canales del 1 al 7.

   Si lo ajusta al canal MIDI 10 permite que se reproduzca el set de percusión seleccionado con la parte R del MC-307.

   Si lo ajusta a alguno de los canales MIDI del 1 al 7 permite que se reproduzcan los patches seleccionados con la correspondiente parte del 1 al 7.

2. Ajuste el interruptor Local Tx para cada parte del MC-307 a "EXT" (p. 126).
   Estos ajustes permiten que la información de reproducción se transmita desde el conector MIDI OUT.

3. Reproduzca los datos en el MC-307 o utilice el pad / controlador del teclado.

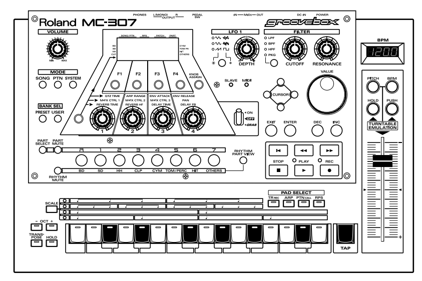
Sincronización con un Aparato MIDI Externo

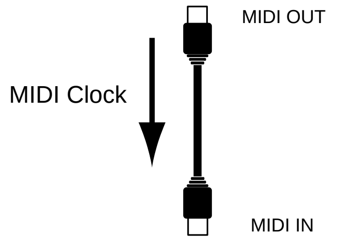
Puede sincronizar la colocación rítmica del secuenciador del MC-307 con el de otro secuenciador para llevar a cabo la reproducción. Esta prestación permite interpretaciones a gran escala en las que se reproducen varias partes a la vez.

Sincronizar un secuenciador MIDI externo con la reproducción en el MC-307

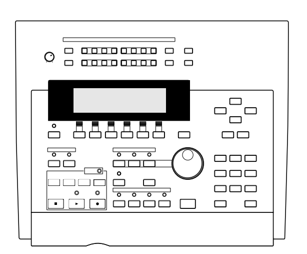
Sincronicemos los patrones del MC-307 con un secuenciador MIDI externo. (En este ejemplo, se reproduce el generador de sonido MIDI externo utilizando los datos MIDI procedentes del secuenciador MIDI externo).

MC-307 (Master)





External Sequencer (Slave)



Configurar el MC-307

1. Ajuste SYNC OUT a “ON” (p. 120).

Este ajuste permite que las señales de sincronización se transmitan desde el conector MIDI OUT del MC-307.

2. Ajuste la asignación de salida de secuencias para todas las partes (incluido MUTE CTRL) del patrón que va a usar para “INT” (p. 23). Este ajuste permite que el MC-307 sólo emita clocks MIDI e información de start/stop desde el conector MIDI OUT.

Configurar el secuenciador externo

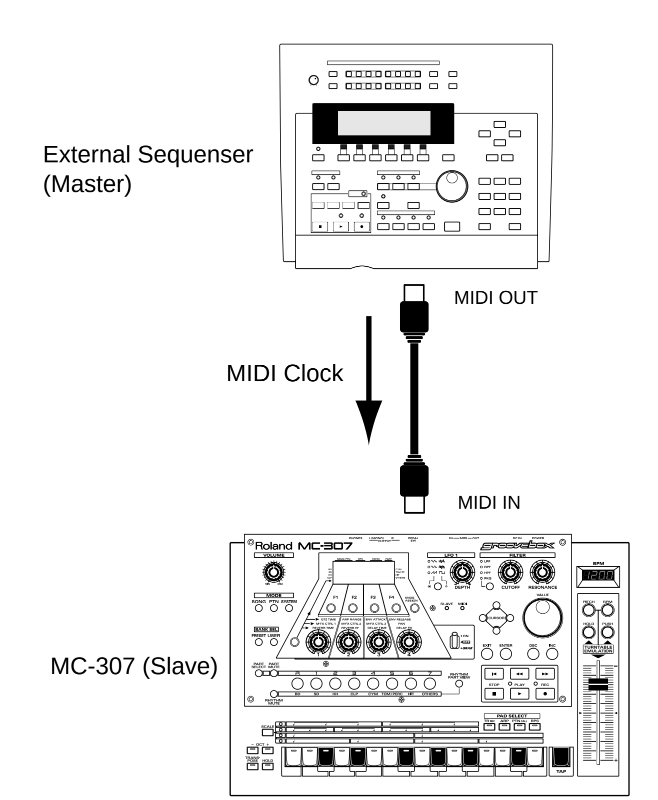
3. Ajuste el secuenciador MIDI externo para que se sincronice con los mensajes de Reloj MIDI que recibe. Para saber más detalles sobre este ajuste, consulte el manual del usuario de su secuenciador MIDI.
   Iniciar la reproducción sincronizada.

4. Pulse el botón [PLAY] del MC-307 y empezará la reproducción sincronizada.

5. Para detener la reproducción sincronizada pulse el botón [STOP] del MC-307.

Sincronizar el MC-307 con una interpretación en un secuenciador externo

La reproducción del secuenciador del MC-307 puede sincronizarse con los mensajes de Reloj MIDI transmitidos desde un secuenciador MIDI externo o desde una grabadora de disco duro (opcional). En el siguiente ejemplo sincronizaremos la reproducción de un patrón del MC-307 con la colocación rítmica de una fuente externa.



Configurar el MC-307

1. Ajuste SYNC MODE a “SLAVE” (p. 119).

2. Pulse el botón [⏮] del MC-307.

Vuelve al principio del patrón.

Configurar el secuenciador externo

3. Configúrelo para que los Relojes MIDI se transmitan desde el secuenciador externo MIDI. Para saber más detalles sobre este ajuste, consulte el manual del usuario de su secuenciador MIDI externo.

4. Iniciar la reproducción sincronizada
5. Pulse el botón [PLAY] del secuenciador MIDI externo y empezará la reproducción sincronizada.
6. Para detener la reproducción sincronizada pulse el botón [STOP] del secuenciador externo.

* *Cuando sea necesario, configúrelo para que bloquee la transmisión de la información de reproducción desde el aparato externo hasta el MC-307. (O ajuste los canales MIDI del 1 al 7 y el canal 10, que corresponden a los canales que se utilizan en el MC-307, para que no transmitan datos.) Si no, el MC-307 lleva a cabo la reproducción con la información de reproducción que le llega del aparato externo.*
  Para más detalles, consulte el manual de funcionamiento del aparato MIDI externo.
* *También es posible controlar las funciones de reproducción/ stop con tan sólo no realizar la sincronización con los Relojes MIDI transmitidos desde el secuenciador MIDI externo. En este caso, ajuste Sync Mode del MC-307 a "REMOTE".*

Sincronizar las reproducciones de dos unidades MC-307

Pueden conectarse dos unidades MC-307 y utilizarse para que ejecuten diferentes patrones de manera sincronizada. La unidad de reproducción es la "Maestra" y la unidad que se sincroniza es la "Esclava".

Configurar la unidad Maestra

1. En la unidad principal (el MC-307 que va a controlar la colocación rítmica), ajuste el interruptor Local Tx de todas las partes a "INT" (p. 126) y ajuste Sync Out a "ON" (p. 120).
2. Para todas las partes (incluido MUTE CTRL) del patrón utilizado por la unidad Maestra, ajuste Sequencer Output Assign a "INT" (p. 23).
   Con estos ajustes los únicos mensajes que se transmiten desde MIDI OUT son señales de sincronización. Este ajuste bloquea la transmisión de la información de reproducción y de las funciones de los botones, del Arpegiador y del RPS a la unidad Esclava.

Configurar la unidad Esclava

3. En la unidad dependiente (el MC-307 cuya colocación rítmica será controlado), ajuste Sync Mode a "SLAVE" (p. 119).

Iniciar la reproducción sincronizada

4. Pulse el botón [PLAY] de la unidad principal y los dos MC-307 empezarán la reproducción de manera conjunta.
5. Para detener la reproducción sincronizada pulse el botón [STOP] de la unidad Maestra.

* *Si los dos patrones que se sincronizan tienen un tipo de compás diferente o un número diferente de compases, la interpretación no coincidirá ni tan siquiera si se mantiene la sincronización. Cuando realice este tipo de sincronización le recomendamos utilizar patrones que tengan el mismo tipo de compás y número de compases.*

MIDI Implementado

Model:	MC-307 (groovebox)	
Date:	Oct. 27, 1999	
Version:	1.00	

Symbol	Description	Range
n	MIDI Channel	0H–6H,9H (ch.1–ch.7,ch.10)
vv	Control value	00H–7FH (0–127)
kk	Note Number	00H–7FH (0–127)
xx	ON / OFF	00H–3FH (0–63:OFF), 40H–7FH (64–127:ON)

1. Data reception (sound source section)

■Channel voice messages

●Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

* Not received when the Rx Switch paramete is OFF.
* Not received by the Rhythm Part when the Envelope Mode parameter is NO-SUS.
* If the Remote Keyboard Switch is ON, the message will have the same effect as when a note is released on the MC-307's keyboard. This means that you can control the arpeggiator and RPS from an external MIDI keyboard.

●Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

vv=Note On velocity:01H - 7FH (1 - 127)

* Not received when the Rx Switch paramete is OFF.
* If the Remote Keyboard Switch is ON, the message will have the same effect as when a note is played on the MC-307's keyboard. This means that you can control the arpeggiator and RPS from an external MIDI keyboard.

●Polyphonic Aftertouch

status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.
* The effect will apply according to the Aftertouch Control setting.

●Control Change

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

❍Bank Select (Controller number 0,32)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

mm,ll=Bank number:00 00H–7F 7FH (bank.1–bank.16384)

* Not received when the Rx Program Change Switch or Rx Bank Select Switch parameter is OFF.
* The Patches corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program No	Group	Patch No.
81	0	001 - 128	Preset A	001 - 128
81	1	001 - 128	Preset B	001 - 128
81	2	001 - 128	Preset C	001 - 128
81	3	001 - 128	Preset D	001 - 128
83	0	001 - 128	Preset E	001 - 128
83	1	001 - 128	Preset F	001 - 128
83	2	001 - 128	Preset G	001 - 032
85	0	001 - 128	User A	001 - 128
85	1	001 - 128	User B	001 - 128

* The Rhythm set corresponding to each Bank Select are as follows.

Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program No	Group	Patch No.
81	0	1 - 26	Preset A	01 - 26
83	0	1 - 14	Preset B	01 - 14
85	0	1 - 20	User A	01 - 20

❍Modulation (Controller number 1)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

* The effect will apply according to the Modulation Control setting.

❍Portamento Time (Controller number 5)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

* The Portamento Time parameter will change.

❍Data Entry (Controller number 6,38)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

mm,ll= the value of the parameter specified by RPN   mm=MSB, ll=LSB

❍Volume (Controller number 7)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

* Volume messages are used to adjust the volume balance of each part.

❍Panpot (Controller number 10)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

* Adjust the stereo location over 128 steps, where 0 is far left, 64 is center, and 127 is far right.

❍Expression (Controller number 11)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

* Expression messages are used to adjust the volume of each part.

❍General purpose Controller1 (Controller number 16)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH

* The LFO1 Rate parameter will change.

❍General purpose Controller3 (Controller number 18)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	12H	vvH

* The LFO1 Pitch Depth parameter will change.

❍General purpose Controller4 (Controller number 19)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	13H	vvH

* The LFO1 Filter Depth parameter will change relatively.

❍Hold 1 (Controller number 64)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	xxH

* If the Remote Keyboard Switch is ON, it will be possible to control the Hold function of the arpeggiator.

❍Portamento (Controller number 65)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	xxH

* The Portamento Switch Parameter will change.

❍Sostenuto (Controller number 66)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	xxH

❍Soft (Controller number 67)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	xxH

❍Hold 2 (Controller number 69)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	xxH

* If the Remote Keyboard Switch is ON, operation will be the same as when the switch pedal of the MC-307 is operated.

❍Sound Controller2 (Controller number 71)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

* The Resonance parameter will change.

❍Sound Controller3 (Controller number 72)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

* The Amp Envelope Time1 parameter will change.

❍Sound Controller4 (Controller number 73)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

* The Amp Envelope Time4 parameter will change.

❍Sound Controller5 (Controller number 74)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

* The Cutoff Frequency parameter will change.

❍Sound Controller6 (Controller number 75)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	4BH	vvH

* The Amp Envelope Time 3 parameter will change.

❍Sound Controller8 (Controller number 77)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	4DH	vvH

* The Fine Tune parameter will change.

❍General purpose Controller5 (Controller number 80)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

* The LFO1 Amp Depth parameter will change.

❍General purpose Controller6 (Controller number 81)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

* The Filter Envelope Depth parameter will change.

❍General purpose Controller7 (Controller number 82)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	52H	vvH

* The Filter Envelope Time 1 parameter will change.

❍General purpose Controller8 (Controller number 83)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	53H	vvH

* The Filter Envelope Time 3 parameter will change.

❍Portamento Control (Controller number 84)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

* A Note On message received immediately after a Portamento control will be sounded with the pitch changing smoothly from the source note number. If a voice is already sounding at the same note number as the source note number, that voice will change pitch to the pitch of the newly received Note On, and continue sounding (i.e., will be played legato).
* The speed of the pitch change caused by Portamento is determined by the Portamento Time parameter.

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

* The Part Reverb Send Level will change.

❍Effect 4 (Reverb Send Level)(Controller number 94)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5EH	vvH

* The Part Reverb Send Level will change.

❍RPN MSB/LSB (Controller number 100,101)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

mm=MSB of the parameter number specified by RPN
ll=LSB of the parameter number specified by RPN

<< RPN >>

Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended parameters whose function is defined in the MIDI specification.
When using RPNs, first the RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) is transmitted to specify the parameter you wish to control. Then, Data Entry messages (Controller numbers 6 and 38) are used to set the value of the specified parameter. Once a RPN parameter has been specified, all further Data Entry messages on that channel are considered to apply to that specified parameter. In order to prevent accidents, when the desired setting has been made for the parameter, it is recommended that RPN be set to Null.

This device receives the following RPNs.

RPN	Data entry	
MSB LSB	MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH —	Pitch Bend Sensitivity
		mm : 00H–0CH (0–12 semitones)
		ll : ignored (processed as 00H)

Up to 1 octave can be specified in semitone steps.
*The Bend Range up parameter, Bend Range Down parameter will also be changed.
*Not received by the Part R.

00H 01H mmH llH Master Fine Tuning
mm, ll: 20 00H–40 00H–60 00H (-4096 x 100 / 8192–0–+4096 x 100 / 8192 cent)
*The Fine Tune parameter of each Part will change.

00H 02H mmH — Master Coarse Tuning
mm : 10H–40H–70H (-48–0–+48 semitones)
ll : ignored (processed as 00H)
*The Key Shift parameter of each Part will change.

7FH 7FH — — RPN null
RPN will be set as “unspecified”. Once this setting has been made, subsequent Data Entry messages will be ignored. (It is not necessary to transmit Data Entry for RPN Null settings. Parameter values that were previously set will not change.
mm, ll: ignored

● Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH

pp=Program number:00H–7FH (prog.1–prog.128)

* Not received when the Rx Program Change Switch parameter is OFF.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

●Channel Aftertouch

status	2nd byte
DnH	vvH

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.
* The effect will apply according to the Aftertouch Control setting.

●Pitch Bend Change

status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

mm,ll=Pitch Bend value:00 00H–40 00H–7F 7FH (-8192–0–+8191)

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.
* The effect will apply according to the Pitch Bend Control setting.

■Channel Mode messages

●All Sound Off (Controller number 120)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

●Reset All Controllers (Controller number 121)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.
* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	±0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (maximum)
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	Unset. Previously set data will not change.

●All Note Off (Controller number 123)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

* When All Note Off is received, all currently sounding notes of the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 or Sostenuto are on, the sound will be held until these are turned off.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

●Omni Off (Controller number 124)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

* The same processing as when All Note Off is received will be done.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

●Omni On (Controller number 125)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

* The same processing as when All Note Off is received will be done. The instrument will not be set to OMNI ON.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

●Mono (Controller number 126)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

mm=Mono number: 00H–10H (0–16)

* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the Solo Switch parameter will be set to ON.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

●Poly (Controller number 127)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

* The same processing as when All Note Off is received will be done, and the Solo Switch parameter will be set to OFF.
* Not received when the Rx Switch parameter is OFF.

■System Realtime messages

●Timing Clock

status
F8H

* This is received when Sync Mode is SLAVE. Settings can be made to synchronize or the LFO rate or the effect rate.

●Active Sensing

status
FEH

* When an Active Sensing message is received, the unit will begin monitoring the interval at which MIDI messages are received. During monitoring, if more than 420 ms passes without a message being received, the same processing will be done as when All Sound Off, All Note Off, and Reset All Controllers messages are received. Then monitoring will be halted.

■ System Exclusive messages

status	data byte	status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H:	System Exclusive message status
ii = ID number:	This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data:	00H–7FH (0–127)
F7H:	EOX (End Of Exclusive) This is the last status of system exclusive message.

●Universal Non-realtime System Exclusive Messages

Inquiry Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	Device ID (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Inquiry Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The "dev" is own device number or 7FH (Broadcast)
* When Inquiry Request is received, Inquiry Reply message will be transmitted.

●Data Request 1 RQ1

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.
When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.
The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 00 0BH.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
00H	model ID (MC-307)
0BH	model ID (MC-307)
11H	command ID (RQ1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
ssH	size MSB
ttH	size
uuH	size
vvH	size LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to "Examples of system exclusive messages

and calculating the checksum" (P. 206).
* This message is not received if the Rx.System Exclusive Switch Switch parameter is OFF.

●Data Set 1 DT1

This message transmits the actual data, and is used when you wish to set the data of the receiving device.

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
00H	model ID (MC-307)
0BH	model ID (MC-307)
12H	command ID (DT1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
eeH	data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address.
:	:
ffH	data
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to "Examples of system exclusive messages and calculating the checksum" (P. 206).
* Data whose size is greater than 128 bytes should be divided into packets of 128 bytes or less and transmitted. Successive "Data Set 1" messages should have at least 20 ms of time interval between them.
* This message is not received if the Rx.System Exclusive Switch parameter is OFF.

The only GS exclusive messages received by the MC-307 are Scale Tune settings (P. 116).

●Data Set 1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 42, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
42H	model ID (GS)
12H	command ID (DT1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address LSB
ddH	data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address.
:	:
eeH	data
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* This message is not received if the Rx.System Exclusive Switch parameter is OFF.

In addition to conventional system exclusive messages, the MC-307 also uses special system exclusive messages for operations which require realtime handling, such as knobs.

●Data Set 1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
3AH	model ID (MC-307 Quick)
12H	command ID (DT1)
aaH	address (Status/Channel)
bbH	address/Data H
ccH	Data L
ddH	Data E
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to "Examples of system exclusive messages and calculating the checksum" (P. 206).
* Transmission of consecutive addresses is not possible.
* This message is not received if the Rx.System Exclusive Switch parameter is OFF.

2. Data transmission (sound source section)

■Channel Voice messages

●Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

●Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

vv=Note On velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

●Control Change

* By selecting a controller number that corresponds to the setting of the Control Pedal Assign parameter, you can transmit any desired control change.

❍Bank Select (Controller number 0,32)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

mm,ll=Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

* This message is not transmitted if Tx Program Change Switch parameter or Tx Bank Select Switch parameter is OFF.
* For the Bank Select that corresponds to each Patch, refer to section 1.

❍Modulation (Controller number 1)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

❍Portamento Time (Controller number 5)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

❍Volume (Controller number 7)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

❍Panpot (Controller number 10)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

❍Expression (Controller number 11)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

❍General purpose Controller1, 3, 4 (Controller number 16, 18, 19)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H,12H,13H	vvH

❍Hold 1 (Controller number 64)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	xxH

❍Portamento (Controller number 65)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	xxH

❍Sostenuto (Controller number 66)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	xxH

❍Soft (Controller number 67)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	xxH

❍Hold 2 (Controller number 69)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	xxH

❍Sound Controller2–6,8 (Controller number 71–75, 77)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H-4BH,4DH	vvH

❍General purpose Controller5–8 (Controller number 80–83)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H-53H	vvH

❍Portamento control (Controller number 84)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	54H	kkH

❍Effect 1 (Controller number 91)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

❍Effect 4 (Controller number 91)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	5EH	vvH

●Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH

pp=Program number:00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* This message is not transmitted when the Tx Program Change Switch parameter is OFF.

■System Realtime messages

●Active Sensing

status
FEH

* Transmitted at intervals of approximately 250ms.
* Not transmitted if the Tx Active Sensing Switch parameter is OFF.

■System Exclusive messages

●Universal Non-realtime System Exclusive Messages

Inquiry Reply

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 0BH, 01H, 01H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	Device ID (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Inquiry Reply)
41H	ID number (Roland)
0BH 01H	Device family code
01H 00H	Device family number code
00H 03H 00H 00H	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

* When Inquiry Request is received, Inquiry Reply message will be transmitted.

●Data Set 1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
00H	model ID (MC-307)
0BH	model ID (MC-307)
12H	command ID (DT1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
eeH	data: The actual data to be transmitted. Multi-byte data is transmitted in the order of the address.
:	:
ffH	data
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to “Examples of system exclusive messages and calculating the checksum” (P. 206).
* Data whose size is greater than 128 bytes should be divided into packets of 128 bytes or less and transmitted. Successive “Data Set 1” messages should have at least 20 ms of time interval between them.

●Data Set 1 DT1

status	data byte	status
F0H	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, sum	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H–1FH)
3AH	model ID (MC-307 Quick)
12H	command ID (DT1)
aaH	address (Status / Channel)
bbH	address / Data H
ccH	Data L
ddH	Data E
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* For the address, size, and checksum, refer to “Examples of system exclusive messages and calculating the checksum” (P. 206).
* Transmission of consecutive addresses is not possible.

3. Data reception (Sequencer section)

■1 Messages recorded during recording

■Channel voice messages

●Note Off

status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

●Note On

status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

vv=Note On velocity:01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Aftertouch

status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

●Control Change

status	2nd byte	3rd byte
BnH	kkH	vvH

kk=control number: 00H–78H (0–120)

●Program Change

status	2nd byte
CnH	ppH

pp=Program number:00H–7FH (prog.1–prog.128)

●Channel Aftertouch

status	2nd byte
DnH	vvH

●Pitch Bend Change

status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

mm,ll=Pitch Bend value:00 00H–40 00H–7F 7FH (-8192–0–+8191)

■Channel Mode messages

●All Sound Off (Controller number 120)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

●Reset All Controllers (Controller number 121)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

●Omni Off (Controller number 124)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Omni On (Controller number 125)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Mono (Controller number 126)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

mm=mono number: 00H–10H (0–16)

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

●Poly (Controller number 127)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

■System Exclusive messages

status	data byte	status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H: System Exclusive message status
ii = ID number: This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland’s manufacturer ID is 41H.ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-realtime messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data: 00H–7FH (0–127)
F7H: EOX (End Of Exclusive)

■2 Messages not recorded during recording

■Channel Mode messages

●Local On/Off (Controller number 122)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7AH	00H

vv=value: 00H,7FH (Local off, Local on)

●All Note Off (Controller number 123)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

* When an All Note Off message is received, all notes of the corresponding channel that are on will be sent Note Off’s, and the resulting Note Off messages will be recorded.

■3 Messages acknowledged for synchronization

■System Common messages

●Song Position Pointer

status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm,ll=value: 00 00H–7F 7FH (0–16383)

■System Realtime messages

●Timing Clock

status
F8H

* This message will be received if the Sync Mode parameter is SLAVE.

●Start

status
FAH

* This message will be received if the Sync Mode parameter is SLAVE or REMOTE.

●Continue

status
FBH

* This message will be received if the Sync Mode parameter is SLAVE or REMOTE.

●Stop

status
FCH

* This message will be received if the Sync Mode parameter is SLAVE or REMOTE.

4. Data transmission (Sequencer section)

■1 Recorded messages are transmitted during playback.

■2 If the Through parameter is ON, messages received (except for System Common messages and System Realtime messages) will be transmitted.

■3 Messages that are generated and transmitted

■3.1 Messages automatically generated by the system

■Channel Mode messages

●Omni Off (Controller number 124)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

* At start-up, this message is transmitted to all channels.

●Poly (Controller number 127)

status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

* At start-up, this message is transmitted to all channels.

●3.2 Messages generated and transmitted when the Sync Out is ON

■System Common messages

●Song Position Pointer

status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	llH

mm,ll=value: 00 00H–7F 7FH (0–16383)

■System Realtime messages

●Timing Clock

status
F8H

●Start

status
FAH

●Continue

status
FBH

●Stop

status
FCH

5. Parameter address map

1. MC-307 (Model ID=00H 0BH)

* For addresses marked by #, the data is transmitted in two parts. For example, the hexadecimal data ABH would be divided into 0AH and 0BH, and transmitted in this order.
* Addresses for which the Description field is listed as “Reserved” have no meaning for the MC-307. They will be ignored.
* Parameter values enclosed in < > have no meaning for the MC-307.

Start Address	Description	
00 00 00 00	System	1-1
01 00 00 00	Part Info	1-2
02 00 00 00	Temporary Patch(part 1)	1-3
02 01 00 00	Temporary Patch(part 2)	
:		
02 06 00 00	Temporary Patch(part 7)	
02 09 00 00	Temporary Rhythm Setup	1-4
30 00 00 00	Temporary Pattern Setup	1-5
40 00 00 00	Temporary Pattern Body	1-6

■1-1.System

Offset Address	Description	
00 00	System Common	1-1-1
10 00	Part 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Part 2 Scale Tune	
:		
16 00	Part 7 Scale Tune	

■1-1-1.System Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00-00 05	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 06	0aaa aaaa	Master Tune	0 - 126 *1
00 07	0000 000a	Scale Tune Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 08	0000 000a	M-FX Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 09	0000 000a	Delay Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Reverb Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 000a	Patch Remain	0 - 1 (OFF,ON)
00 0C-00 13	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 14	0000 000a	Receive Program Change Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Receive Bank Select Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 16-00 27	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 28	0000 000a	Transmit Program Change Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 29	0000 000a	Transmit Bank Select Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 2A-00 61	0aaa aaaa	Reserved	–-
Total size	00 00 00 62		

* 1:427.4 - 452.6

■1-1-2.Scale Tune

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 00 0C		

■1-2.Part Info

Offset Address	Description	
00 00	Part Info Common	1-2-1
10 00	Part Info Part 1	1-2-2
11 00	Part Info Part 2	
:		
16 00	Part Info Part 7	
19 00	Part Info Part R	

■1-2-1.Part Info Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00-00 0C	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 0D	00aa aaaa	M-FX Type	0 - 23
00 0E	0aaa aaaa	M-FX Parameter 1	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	M-FX Parameter 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	M-FX Parameter 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	M-FX Parameter 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	M-FX Parameter 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	M-FX Parameter 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	M-FX Parameter 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	M-FX Parameter 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	M-FX Parameter 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	M-FX Parameter 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	M-FX Parameter 11	0 - 127
00 19	0aaa aaaa	M-FX Parameter 12	0 - 127
00 1A-00 1B	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 1C	0aaa aaaa	M-FX Delay Send Level	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	M-FX Reverb Send Level	0 - 127
00 1E-00 21	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 22	0aaa aaaa	Delay Level	0 - 127
00 23	0000 000a	Delay Type	0 - 1 *1
00 24	0aaa aaaa	Delay HF Damp	0 - 17 *4
00 25	0aaa aaaa	Delay Time	0 - 120
00 26	0aaa aaaa	Delay Feedback Level	0 - 98
00 27	0000 00aa	Delay Output Assign	0 - 2 *2
00 28	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *3
00 29	0aaa aaaa	Reverb Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Time	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb HF Damp	0 - 17 *4
00 0C-00 2F	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 30	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	0 - 64
00 37-00 38	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 39	0aaa aaaa	Voice Reserve R	0 - 64
00 3A-00 43	0aaa aaaa	Reserved	–-
Total size	00 00 00 44		

* 1:SHORT, LONG
* 2:LINE, REV, LINE+REV
* 3:ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
* 4:200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

==

M-FX Parameter	Value	Display	
Type 0: 4-BAND-EQ			
prm1	Low Freq	0 - 1	200,400
prm2	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3	High Freq	0 - 1	4000,8000
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Peak1 Freq	0 - 16	*1
prm6	Peak1 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm7	Peak1 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8	Peak2 Freq	0 - 16	*1
prm9	Peak2 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm10	Peak2 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm11	Output Level	0 - 127	
Type 1: SPECTRUM			
prm1	Low-High	0 - 30	-15 - +15
prm2	Middle Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3	Width	0 - 4	1 - 5
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 2: ENHANCER			
prm1	Sens	0 - 127	
prm2	Mix	0 - 127	
prm3	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 3: OVERDRIVE			
prm1	Input Level	0 - 127	
prm2	Drive	0 - 127	
prm3	AMP Type	0 - 3	
SMALL,BUILTIN,2STACK,3STACK			
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 4: DISTORTION			
prm1	Input Level	0 - 127	
prm2	Drive	0 - 127	
prm3	AMP Type	0 - 3	
SMALL,BUILTIN,2STACK,3STACK			
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Output Level	0 - 127	
Type 5: Lo-Fi			
prm1	BitDown	0 - 7	
prm2	S-Rate Down	0 - 3	32,16,8,4
prm3	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output	0 - 1	MONO,STEREO
prm7	Output Level	0 - 127	
Type 6: NOISE			
prm1	Noise Type	0 - 17	1 - 18
prm2	Noise Level	0 - 127	
prm3	N Filter	0 - 17	*1,BYPASS
prm4	Lo-Fi Level	0 - 127	
prm5	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm6	Output Level	0 - 127	

```
Type 7:  RADIO-TUNG
 prm1      Radio Detune      0 - 127
 prm2      Noise Level       0 - 127
 prm3      Low Gain          0 - 30     -15 - +15
 prm4      High Gain         0 - 30     -15 - +15
 prm5      Output            0 - 1      MONO,STEREO
 prm6      Output Level      0 - 127

Type 8:  PHONOGRAPH
 prm1      Disc Type         0 - 2      LP,EP,SP
 prm2      D Noise Level     0 - 127
 prm3      Depth             0 - 20     0 - +20
 prm4      Output Pan        0 - 127    L64 - R63
 prm5      Output Level      0 - 127

Type 9:  COMPRESSOR
 prm1      Attack            0 - 127
 prm2      Sustain           0 - 127
 prm3      Post Gain         0 - 3      0,+6,+12,+18
 prm4      Low Gain          0 - 30     -15 - +15
 prm5      High Gain         0 - 30     -15 - +15
 prm6      Output Level      0 - 127

Type 10:  LIMITER
 prm1      Threshold         0 - 127
 prm2      Ratio             0 - 3      1.5:1,2.0:1,4.0:1,100:1
 prm3      Release           0 - 127
 prm4      Post Gain         0 - 3      0,+6,+12,+18
 prm5      Output Pan        0 - 127    L64 - R63
 prm6      Output Level      0 - 127

Type 11:  SLICER
 prm1      Timing Pattern    0 - 33     (pattern)
 prm2      Rate              0 - 2      1/4,1/2,1/1
 prm3      Accent Pattern    0 - 15     (pattern)
 prm4      Accent Level      0 - 127
 prm5      Attack            0 - 9      1 - 10
 prm6      Output Level      0 - 127

Type 12:  TREMOLO
 prm1      LFO Type          0 - 5      TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
 prm2      Rate              0 - 117    0.05 - 10.00,*2
 prm3      Depth             0 - 127
 prm4      Low Gain          0 - 30     -15 - +15
 prm5      High Gain         0 - 30     -15 - +15
 prm6      Output Level      0 - 127

Type 13:  PHASER
 prm1      Manual            0 - 125    100 - 8000
 prm2      Rate              0 - 117    0.05 - 10.00,*2
 prm3      Depth             0 - 127
 prm4      Resonance         0 - 127
 prm5      Mix               0 - 127
 prm6      Output Pan        0 - 127    L64 - R63
 prm7      Output Level      0 - 127

Type 14:  CHORUS
 prm1      Pre Delay         0 - 125    0.0 - 100
 prm2      Rate              0 - 117    0.05 - 10.00,*2
 prm3      Depth             0 - 127
 prm4      Phase             0 - 90     0 - 180
 prm5      Filter Type       0 - 2      OFF,LPF,HPF
 prm6      Cutoff            0 - 16     *1
 prm7      Balance           0 - 100    D100:0E - D0:100E
 prm8      Output Level      0 - 127

Type 15:  SPACE-D
 prm1      Pre Delay         0 - 125    0.0 - 100
 prm2      Rate              0 - 117    0.05 - 10.00,*2
 prm3      Depth             0 - 127
 prm4      Phase             0 - 90     0 - 180
 prm5      Low Gain          0 - 30     -15 - +15
 prm6      High Gain         0 - 30     -15 - +15
 prm7      Balance           0 - 100    D100:0E - D0:100E
 ptm8      Output Level      0 - 127

Type 16:  TETRA-CHORUS
 prm1      Pre Delay         0 - 125    0.0 - 100
 prm2      Rate              0 - 117    0.05 - 10.00,*2
 prm3      Depth             0 - 127
 prm4      Pre Dly Devi      0 - 20
 prm5      Depth Devi        0 - 40     -20 - +20
 prm6      Pan Devi          0 - 20
 prm7      Balance           0 - 100    D100:0E - D0:100E
 prm8      Output Level      0 - 127

Type 17:  FLANGER
 prm1      Pre Delay         0 - 125    0.0 - 100
 prm2      Rate              0 - 117    0.05 - 10.00,(rate)
 prm3      Depth             0 - 127
 prm4      Feedback          0 - 98     0 - +98
 prm5      Phase             0 - 90     0 - 180
 prm6      Filter Type       0 - 2      OFF,LPF,HPF
 prm7      Cutoff            0 - 16     *1
 prm8      Balance           0 - 100    D100:0E - D0:100E
 prm9      Output Level      0 - 127

Type 18:  ST-FLANGER
 prm1      Pre Delay         0 - 125    0.0 - 100
 prm2      Rate              0 - 117    0.05 - 10.00,*2
 prm3      Depth             0 - 127
 prm4      Feedback          0 - 98     0 - +98
 prm5      Phase             0 - 90     0 - 180
 prm6      Step Rate         0 - 125    0.05 - 10.00,*2
 prm7      Balance           0 - 100    D100:0E - D0:100E
 prm8      Output Level      0 - 127

Type 19:  SHORT-DELAY
 prm1      Time L            0 - 103    0.1 - 190
 prm2      Time R            0 - 103    0.1 - 190
 prm3      HF Damp           0 - 17     *1,BYPASS
 prm4      Feedback          0 - 98     0 - +98
 prm5      Auto Pan          0 - 18     OFF,(rate)
 prm6      Low Gain          0 - 30     -15 - +15
 prm7      High Gain         0 - 30     -15 - +15
 prm8      Balance           0 - 100    D100:0E - D0:100E
 prm9      Output Level      0 - 127

Type 20:  AUTO-PAN
 prm1      LFO type          0 - 5      TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
 prm2      Rate              0 - 117    0.05 - 10.00,*2
 prm3      Bass Sense        0 - 2      OFF,MODE1,MODE2
 prm4      Depth             0 - 127
 prm5      Low Gain          0 - 30     -15 - +15
 prm6      High Gain         0 - 30     -15 - +15
 prm7      Output Level      0 - 127

Type 21:  FB-P-SHIFT
 prm1      Coarse            0 - 36     -24 - +12
 prm2      Fine              0 - 100    -100 - +100
 prm3      Output Pan        0 - 127
 prm4      Pre Delay         0 - 125    0.0 - 100
 prm5      Mode              0 - 4      1 - 5
 prm6      Feedback          0 - 98     0 - +98
 prm7      Low Gain          0 - 30     -15 - +15
 prm8      High Gain         0 - 30     -15 - +15
 prm9      Balance           0 - 100    D100:0E - D0:100E
 prm10     Output Level      0 - 127

Type 22:  REVERB
 prm1      Rev Type          0 - 5
ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2,HALL1,HALL2
 prm2      Time              0 - 127
 prm3      HF Damp           0 - 17     *1,BYPASS
 prm4      Balance           0 - 100    D100:0E - D0:100E
 prm5      Output Level      0 - 127

Type 23:  GATE-REVERB
 prm1      Gate Type         0 - 3
NORMAL,REVERSE,SWEEP1,SWEEP2
 prm2      Gate Time         0 - 65     5 - 330
 prm3      Balance           0 - 100    D100:0E - D0:100E
 prm4      Output Level      0 - 127

Type 24:  ISOLATOR
 prm1      Low Gain          0 - 127
 prm2      Mid Gain          0 - 127
 prm3      High Gain         0 - 127
 prm4      Pan               0 - 127    L64 - 63R
 prm5      Level             0 - 127
==============================================================================
```

* 1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250,1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

* 2: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8,1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

* 3: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8,1/2

■1-2-2.Part Info Part

```
+------------------------------------------------------------------------------+
| Offset       |              |                                                |
|      Address | Size         | Description                    Data (Value)    |
|--------------+--------------+------------------------------------------------|
|        00 00 | 0000 000a    | Receive Switch                 0 - 1   (OFF,ON) |
|--------------+--------------+------------------------------------------------|
|        00 01 | 0aaa aaaa    | Reserved                       --              |
|--------------+--------------+------------------------------------------------|
|        00 02 | 0000 00aa    | Patch Group Type               0 - 3    *2     |
|        00 03 | 0aaa aaaa    | Patch Group ID                 0 - 127  *2     |
|#       00 04 | 0000 aaaa    | Patch Number                   0 - 254  *2     |
|              | 0000 bbbb    |                                   (001 - 255)|
|        00 06 | 0aaa aaaa    | Part Level                     0 - 127         |
|        00 07 | 0aaa aaaa    | Part Pan                       0 - 127 (L64 - 63R)|
|        00 08 | 0aaa aaaa    | Part Key Shift                 0 - 96  (-48 - +48)|
|        00 09 | 0aaa aaaa    | Part Fine Tune                 0 - 100 (-50 - +50)|
|        00 0A | 0000 0aaa    | M-FX Switch                    0 - 4    *1     |
|--------------+--------------+------------------------------------------------|
|        00 0B | 0aaa aaaa    | Reserved                       --              |
|--------------+--------------+------------------------------------------------|
|        00 0C | 0aaa aaaa    | Delay Send Level               0 - 127         |
|        00 0D | 0aaa aaaa    | Reverb Send Level              0 - 127         |
|--------------+--------------+------------------------------------------------|
| 00 0E-00 19  | 0aaa aaaa    | Reserved                       --              |
|--------------+--------------+------------------------------------------------|
| Total size   | 00 00 00 1A                                                   |
+------------------------------------------------------------------------------+
```

*1: OFF, ON, Reserved, Reserved, RHY

*2: refer to the chart below

```
[Patch]
       +--------------------+----------------+--------------+-------------+
       |Group      (Patch #)|Patch Group Type|Patch Group ID|Patch Number||
       |--------------------+----------------+--------------+-------------|
       |Preset A   (1 - 128)|               0|             3|      0 - 127|
       |Preset B   (1 - 128)|               0|             4|      0 - 127|
       |Preset C   (1 - 128)|               0|             5|      0 - 127|
       |Preset D   (1 - 128)|               0|             6|      0 - 127|
       |Preset E   (1 - 128)|               0|             7|      0 - 127|
       |Preset F   (1 - 128)|               0|             8|      0 - 127|
       |Preset G   (1 -  32)|               0|             9|      0 -  31|
       |User A     (1 - 128)|               3|             1|      0 - 127|
       |User B     (1 - 128)|               3|             2|      0 - 127|
       |----------------------------------------------------------------+
```

[Rhythm]

Group	(Patch #)	Patch Group Type	Patch Group ID	Patch Number
Preset A	(1 - 26)	0	3	0 - 25
Preset B	(1 - 14)	0	4	0 - 13
User A	(1 - 20)	3	1	0 - 19

■1-3.Patch

Offset Address	Description	
00 00	Patch Common	1-3-1
10 00	Patch Tone 1	1-3-2
12 00	Patch Tone 2	
14 00	Patch Tone 3	
16 00	Patch Tone 4	

■1-3-1.Patch Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	32 - 125
00 0C-00 30	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 31	0000 aaaa	Bend Range Up	0 - 12
00 32	00aa aaaa	Bend Range Down	0 - 48 (0 - -48)
00 33	0000 000a	Solo Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 34	0000 000a	Solo Legato Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 35	0000 000a	Portamento Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 *1
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE,TIME)
00 38	0000 000a	Portamento Start	0 - 1 (PITCH,NOTE)
00 39	0aaa aaaa	Portamento Time	0 - 127
00 3A-00 3F	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 40	0000 000a	Velocity Range Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 42	0000 00aa	Stretch Tune Depth	0 - 3 (OFF,1 - 3)
00 43	0000 000a	Voice Priority	0 - 1 *2
00 44	0000 aaaa	Structure Type 1&2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 1&2	0 - 3 *3
00 46	0000 aaaa	Structure Type 3&4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 3&4	0 - 3 *3
00 48-00 49	0aaa aaaa	Reserved	–-
Total size	00 00 00 4A		

* 1:NORMAL, LEGATO
* 2:LAST, LOUDEST
* 3:0, +6, +12, +18

■1-3-2.Patch Tone

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 0000	Wave Group Type	0
00 02	0000 00aa	Wave Group ID	0 - 3 *1
# 00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 000a	FXM Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 00aa	FXM Color	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FXM Depth	0 - 15 (1 - 16)
00 09-00 0A	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 0B	0aaa aaaa	Velocity Cross Fade	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Velocity Range Lower	1 - 127 *3
00 0D	0aaa aaaa	Velocity Range Upper	1 - 127 *4
00 0E	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	0 - 127 *5
00 0F	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	0 - 127 *6
00 10-00 14	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 15	000a aaaa	Modulation Destination 1	0 - 15 *7
00 16	0aaa aaaa	Modulation Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Modulation Destination 2	0 - 15 *7
00 18	0aaa aaaa	Modulation Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Modulation Destination 3	0 - 15 *7
00 1A	0aaa aaaa	Modulation Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Modulation Destination 4	0 - 15 *7
00 1C	0aaa aaaa	Modulation Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Pitch Bend Destination 1	0 - 15 *7
00 1E	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Pitch Bend Destination 2	0 - 15 *7
00 20	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Pitch Bend Destination 3	0 - 15 *7
00 22	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Pitch Bend Destination 4	0 - 15 *7
00 24	0aaa aaaa	Pitch Bend Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Aftertouch Destination 1	0 - 15 *7
00 26	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Aftertouch Destination 2	0 - 15 *7
00 28	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Aftertouch Destination 3	0 - 15 *7
00 2A	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Aftertouch Destination 4	0 - 15 *7
00 2C	0aaa aaaa	Aftertouch Depth 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LFO1 Waveform	0 - 7 *8
00 2E	0000 000a	LFO1 Key Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO1 Rate	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO1 Offset	0 - 4 *9
00 31	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time	0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO1 Fade Mode	0 - 3 *10
00 33	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time	0 - 127
00 34	0000 000a	LFO1 Tempo Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 35	0000 0aaa	LFO2 Waveform	0 - 7 *8
00 36	0000 000a	LFO2 Key Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO2 Rate	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO2 Offset	0 - 4 *9
00 39	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	0 - 3 *10
00 3B	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	0 - 127
00 3C	0000 000a	LFO2 Tempo Sync	0 - 1 (OFF,ON)
00 3D	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 *11
00 40	0000 aaaa	Pitch Keyfollow	0 - 15 *12
00 41	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 43	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 44	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 45	0000 aaaa	Pitch Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 46	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Pitch LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Pitch LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *15
00 51	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 52	0000 aaaa	Cutoff Keyfollow	0 - 15 *12
00 53	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *13
00 55	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Filter Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 58	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 59	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 5A	0000 aaaa	Filter Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 5B	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Filter LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Filter LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias Direction	0 - 3 *16
00 67	0aaa aaaa	Bias Point	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias Level	0 - 14 *14
00 69	0000 0aaa	Amp Envelope Velocity Curve	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Amp Envelope Velocity Sens	0 - 125 *13
00 6B	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time1	0 - 14 *14
00 6C	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time4	0 - 14 *14
00 6D	0000 aaaa	Amp Envelope Time Keyfollow	0 - 14 *14
00 6E	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Amp LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Amp LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Pan Keyfollow	0 - 14 *14
00 79	00aa aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
00 7A	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Pan LFO1 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 7C	0aaa aaaa	Pan LFO2 Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 7D-01 00	0aaa aaaa	Reserved	–-
Total size	00 00 01 01		

* 1:Reserved, GroupA, GroupB, GroupC
* 2:-6, 0, +6, +12
* 3:1 - Upper
* 4:Lower - 127
* 5:C-1 - Upper
* 6:Lower - G9
* 7:OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, LP2, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R
* 8:TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
* 9:-100, -50, 0, +50, +100
* 10:ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
* 11:0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
* 12:-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200
* 13:-100 - +150
* 14:-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
* 15:OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
* 16:LOWER, UPPER, LOW&UP, ALL

■1-4.Rhythm Setup

Offset Address	Description	
00 00	Rhythm Common	1-4-1
23 00	Rhythm Note for Key# 35	1-4-2
24 00	Rhythm Note for Key# 36	
:		
62 00	Rhythm Note for Key# 98	

■1-4-1.Rhythm Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	32 - 125
Total size	00 00 00 0C		

■1-4-2.Rhythm Note

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0000 000a	Tone Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 0000	Wave Group Type	0
00 02	0000 00aa	Wave Group ID	0 - 3 *1
# 00 03	0000 aaaa	Wave Number	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Wave Gain	0 - 3 *2
00 06	0000 aaaa	Bend Range	0 - 12
00 07	000a aaaa	Mute Group	0 - 31 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Envelope Mode	0 - 1 *3
00 09-00 0B	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 0C	0aaa aaaa	Coarse Tune	0 - 120 (-60 - +60)
00 0D	0aaa aaaa	Fine Tune	0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Random Pitch Depth	0 - 30 *4
00 0F	000a aaaa	Pitch Envelope Depth	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Pitch Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 11	0000 aaaa	Pitch Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 12	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Pitch Envelope Time 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Pitch Envelope Level 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Filter Type	0 - 4 *7
00 1B	0aaa aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Resonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Resonance Velocity Sens	0 - 125 *5
00 1E	0aaa aaaa	Filter Envelope Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Filter Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 20	0000 aaaa	Filter Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 21	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Filter Envelope Time 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Filter Envelope Level 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Tone Level	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Amp Envelope Velocity Sens	0 - 125 *5
00 2B	0000 aaaa	Amp Envelope Velocity Time	0 - 14 *6
00 2C	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Amp Envelope Time 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Amp Envelope Level 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Tone Pan	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
00 35	0aaa aaaa	Alternate Pan Depth	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	M-FX Switch	0 - 3 *8
00 37	0aaa aaaa	Reserved	–-
00 38	0aaa aaaa	Delay Send Level	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Reverb Send Level	0 - 127
Total size	00 00 00 3A		

- * 1:Reserved, INTA, INTB, INTC
- * 2:-6, 0, +6, +12
- * 3:NO-SUS, SUSTAIN
- * 4:0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
- * 5:-100 - +150
- * 6:-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
- * 7:OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
- * 8:OFF, ON, Reserved, Reserved

■1-5. Sequencer Temporary Pattern Setup

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Temporary Pattern Setup	0 - 127
:	:	:	
Total size	0F 7F 7F 7F		

■1-6.Sequencer Temporary Pattern Body

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00	0aaa aaaa	Temporary Pattern Body	0 - 127
:	:	:	
Total size	7F 7F 7F 7F		

■2. GS (Model ID=42H)

Start address	Description	
40 11 00	Scale Tune Part1	2-1
40 12 00	: Part2	
40 13 00	: Part3	
40 14 00	: Part4	
40 15 00	: Part5	
40 16 00	: Part6	
40 17 00	: Part7	

■2-1. Scale Tune

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
40	0aaa aaaa	Scale Tune for C	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Scale Tune for C#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Scale Tune for D	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Scale Tune for D#	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Scale Tune for E	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Scale Tune for F	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Scale Tune for F#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Scale Tune for G	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Scale Tune for G#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Scale Tune for A	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Scale Tune for A#	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Scale Tune for B	0 - 127 (-64 - +63)
Total size	00 00 0C		

Note) In order for GS exclusive messages to be received correctly by the MC-307, the starting address of the message must be the starting address of each part (the address of Scale Tune C; i.e., offset 40).

■3. Quick SysEx (Model ID=3AH)

Start address	Description	
30 00	Quick SysEx Part1	3-1
31 00	: Part2	
:	:	
36 00	: Part7	
39 00	: PartR	3-2
70 00	: Sequencer	3-3

■3-1. Quick SysEx Part

Offset Address	Size DataL	DataE	Description	Data (Value L)
0F	0000 aaaa	0000 0000	LFO1 Wave Form	0 - 7 *1
14	0aaa aaaa	0000 0000	LFO1 Fade Time	0 - 127
15	0aaa aaaa	0000 0000	Coarse Tune	16 - 112 (-48 - +48)
19	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Depth	52 - 76 (-12 - +12)
1A	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Attack	0 - 127
1B	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Decay	0 - 127
1C	0aaa aaaa	0000 0000	Filter Env Sustain	1 - 127 (-63 - +63)
1D	0aaa aaaa	0000 0000	Filter Env Release	0 - 127
1F	0aaa aaaa	0000 0000	Amp Env Sustain	0 - 127
22	0000 0aaa	0000 0000	Filter Type	0 - 4 *2
23	0aaa aaaa	0000 0000	Tone Pan	0 - 127 (-64 - +63)
24	0aaa aaaa	0000 0000	Tone Level	0 - 127
25	00aa aaaa	0000 0000	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
27	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Sustain	1 - 127 (-63 - +63)
28	0aaa aaaa	0000 0000	Pitch Env Release	0 - 127
55	0aaa aaaa	0000 0000	Part Key Shift	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa	0000 0000	Part M-FX Switch	0 - 3 *3

- * 1:TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
- * 2:OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
- * 3:OFF, ON, Reserved, Reserved

Note) In order for quick exclusive messages to be received correctly by the MC-307, the starting address of the message must be the starting address of each part.

■3-2. Quick SysEx Rhythm

Offset Address	Size DataL	DataE *1	Description	Data (Value L)
15	0aaa aaaa	0000 aaaa	Coarse Tune	0 - 120(-60 - +60)
19	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Depth	52 - 76 (-12 - +12)
1A	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Attack	0 - 127
1B	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Decay	0 - 127
1C	0aaa aaaa	0000 aaaa	Filter Env Sustain	0 - 127
1D	0aaa aaaa	0000 aaaa	Filter Env Release	0 - 127
1F	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Env Sustain	0 - 127
22	0000 0aaa	0000 aaaa	Filter Type	0 - 4 *2
23	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Pan	0 - 126 (-63 - +63)
24	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Level	0 - 127
25	00aa aaaa	0000 aaaa	Random Pan Switch	0,63 (OFF,ON)
27	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Sustain	0 - 127
28	0aaa aaaa	0000 aaaa	Pitch Env Release	0 - 127
47	0aaa aaaa	0000 aaaa	Resonance	0 - 127
48	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Env Release Time	0 - 127
49	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Env Attack Time	0 - 127
4A	0aaa aaaa	0000 aaaa	Cutoff Frequency	0 - 127
4B	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Env Decay	0 - 127
4D	0aaa aaaa	0000 aaaa	Fine Tune	14 - 114 (-50 - +50)
51	0aaa aaaa	0000 aaaa	Filter Env Depth	1 - 127 (-63 - +63)
52	0aaa aaaa	0000 aaaa	Filter Env Attack	0 - 127
53	0aaa aaaa	0000 aaaa	Filter Env Decay	0 - 127
55	0aaa aaaa	0000 0000	Part Key Shift	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa	0000 0000	Part M-FX Switch	0 - 4 *3

- * 1:Rhythm Tone Select : BD, SD, HH, CLP, CYM, TOM / PEC, HIT, OTHERS = 0 - 7, ALL = 9
- * 2:OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
- * 3:OFF, ON, <Reserved, Reserved>, RHY

Note) In order for quick exclusive messages to be received correctly by the MC-307, the starting address of the message must be the starting address of each part.

■3-3. Quick SysEx Sequencer

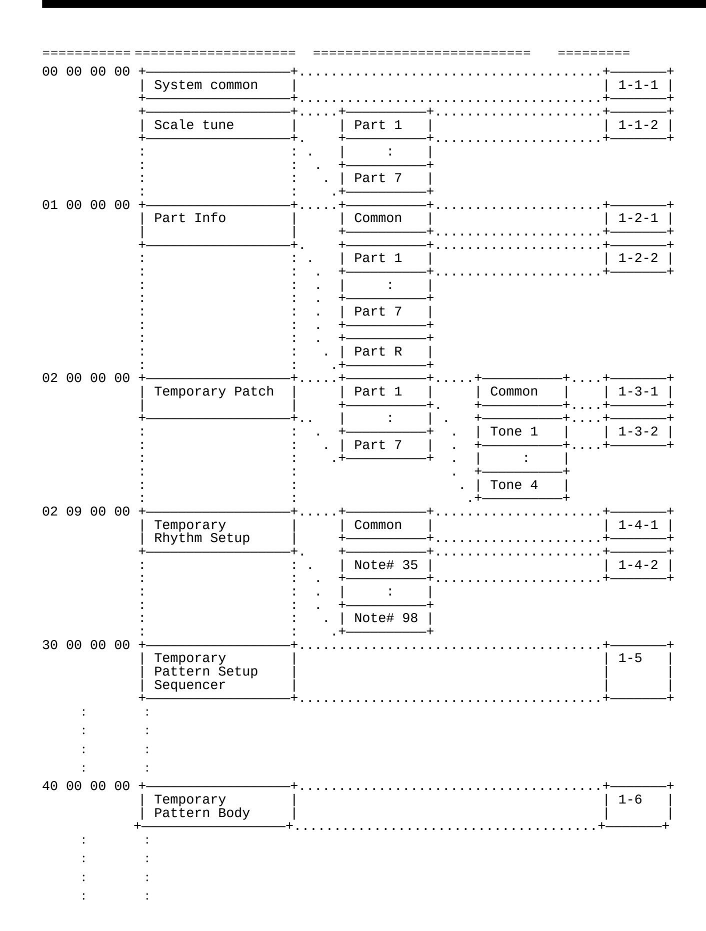
Offset Address	Size DataL	DataE	Description	Data(Value L/E)
01	0000 aaaa	0000 000a	Part Mute	0-6,9 / 0,1
02	0000 aaaa	0000 000a	Drum Mute	0-7*1 / 0,1
03	0aaa aaaa	0aaa aaaa	Tempo	7-93 / 0-127

- * 1:BD,SD,HH,CLP,CYM,TOM / PEC,HIT,OTHERS

■Address block map

The following is an outline of the address map for Exclusive messages

Address(H)	Block	Sub Block	Reference



2. Supplementary material

■Decimal/Hexadecimal table

MIDI uses 7-bit hexadecimal values to indicate data values and the address and size of exclusive messages. The following table shows the correspondence between decimal and hexadecimal numbers.

* Hexadecimal values are indicated by a following 'H.'

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal

H: hexadecimal

* Decimal expressions such as used for MIDI channel, Bank Select, and Program Change will be the value 1 greater than the decimal value given in the above table.

* Since each MIDI byte carries 7 significant data bits, each byte can express a maximum of 128 different values. Data for which higher resolution is required must be transmitted using two or more bytes. For example a value indicated as a two-byte value of aa bbH would have a value of aa x 128 + bb.

* For a signed number (+/-), 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63. I.e., the decimal equivalent will be 64 less than the decimal value given in the above table. For a two-byte signed number, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example the decimal expression of aa bbH would be aa bbH - 40 00H = (aa x 128 + bb - 64 x 128.

* Hexadecimal notation in two 4-bit units is used for data indicated as "nibbled". The nibbled two-byte value of 0a 0b H would be a x 16 + b.

<Example 1> What is the decimal equivalent of 5AH?

From the above table, 5AH = 90.

<Example 2> What is the decimal equivalent of the 7-bit hexadecimal values 12 34H?

From the above table, 12H = 18 and 34H = 52

Thus, 18 x 128 + 52 = 2356

<Example 3> What is the decimal equivalent of the nibbled expression 0A 03 09 0DH?

From the above table, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13

Thus, the result is ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Example 4> What is the nibbled equivalent of the decimal number 1258?

```
16 ) 1258
16 )   78     ...10
16 )    4     ...14
        0     ... 4
```

From the above table, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH

Thus the result is 00 04 0E 0AH

■ASCII code table

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	“	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	‘	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	¥	124	7CH	|
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal
H: hexadecimal

Note) SP indicates “space.”

■Examples of actual MIDI messages

<Example 1> 92 3E 5F
9n is the Note On status and ‘n’ is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note On message of MIDI CH = 3, note number 62 (note name D4) and velocity 95.

<Example 2> C9 49
CnH is the Program Change status and ‘n’ is the MIDI channel number. Since 9H = 9, and 49H = 73, this is a Program Change message of MIDI CH = 9, Program number 74.

<Example 3> EA 00 28
EnH is the Pitch Bend Change status and ‘n’ is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H=0) is the LSB of the Pitch Bend value, and the 3rd byte (28H=40) is the MSB. However since the Pitch Bend is a signed number with 0 at 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192), the Pitch Bend value in this case is
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

If we assume that the Pitch Bend Sensitivity is set to two semitones, the pitch will change only -200 cents for a Pitch Bend value of -8192 (00 00H). Thus, this message is specifying a Pitch Bend of -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cents on MIDI CH = 11.

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH is the Control Change status, and ‘n’ is the MIDI channel number. In Control Change messages, the 2nd byte is the controller number, and the 3rd byte is the parameter value. MIDI allows what is known as “running status,” when if messages of the the same status follow each other, it is permitted to omit the second and following status bytes. In the message above, running status is being used, meaning that the message has the following content.

B3 64 00	MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB: 00H
(B3) 65 00	MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB: 00H
(B3) 06 0C	MIDI CH = 4, parameter value MSB: 0CH
(B3) 26 00	MIDI CH = 4, parameter value LSB: 00H
(B3) 64 7F	MIDI CH = 4, RPN parameter number LSB: 7FH
(B3) 65 7F	MIDI CH = 4, RPN parameter number MSB: 7FH

Thus, this message transmits a parameter value of 0C 00H to RPN parameter number 00 00H on MIDI CH = 4, and then sets the RPN parameter number to 7F 7FH.

The function assigned to RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the parameter value indicates semitone steps. Since the MSB of this parameter value is 0CH = 12, the maximum width of pitch bend is being set to ±12 semitones (1 octave).

Once the parameter number has been set for RPN or NRPN, all subsequent Data Entry messages on that channel will be effective. Thus, it is recommended that after you have made the change you want, you set the parameter number to 7F 7FH (an “unset” or “null” setting). The final (B3) 64 7F (B3) 65 7F is for this purpose.

It is not a good idea to store many events within the data of a song (e.g., a Standard MIDI File song) using running status as shown in <Example 4>. When the song is paused, fast-forwarded or rewound, the sequencer may not be able to transmit the proper status, causing the sound source to misinterpret the data. It is best to attach the proper status byte to all events.

It is also important to transmit RPN or NRPN parameter number settings and parameter values in the correct order. In some sequencers, data events recorded in the same clock (or a nearby clock) can sometimes be transmitted in an order other than the order in which they were recorded. It is best to record such events at an appropriate interval (1 tick at TPQN=96, or 5 ticks at TPQN=480).

* TPQN : Ticks Per Quarter Note (i.e., the time resolution of the sequencer)

■Examples of system exclusive messages and calculating the checksum

Roland exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end of the data (before F7) to check that the data was received correctly. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the exclusive message.

●How to calculate the checksum

The checksum consists of a value whose lower 7 bits are 0 when the address, size and checksum itself are added.
The following formula shows how to calculate the checksum when the exclusive message to be transmitted has an address of aa bb cc ddH, and data or size of ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total ÷ 128 = quotient ... remainder
128 - remainder = checksum

<Example 1> Setting the REVERB TYPE to HALL2 (DT1)
Referring to “3. Parameter address map,” the starting address for Part Information is 01 00 00 00H, and offset address of Part Information Common is 00 00H, and the REVERB TYPE address is 00 28H. Therefore, the address will be

```
    01 00 00 00H
          00 00H
+)        00 28H
    01 00 00 28H
```

Since HALL2 is parameter value 05H,

F0	41	10	00H	0BH	12	01 00 00 28	05	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	checksum	(7)

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland)(3) device ID (17)
(4), (5) model ID (MC-307)(6)command ID (DT1)(7) EOX

Next we calculate the checksum.

01H + 00H + 00H + 28H + 05H = 1 + 0 + 0 + 40 + 5 = 46(sum)
46 (total) ÷ 128 = 0 (quotient)...46 (remainder)
checksum = 128 - 46 (quotient) = 82 = 52H

This means that the message transmitted will be F0 41 10 00 0B 12 01 00 00 28 05 52 F7.

<Example 2> Obtaining part information data (RQ1)
Referring to “3. Parameter address map,” the starting addresses for Part Information are assigned as follows.

01 00 00 00H	Part Info Common
01 00 10 00H	Part Info Part 1
01 00 11 00H	Part Info Part 2
01 00 16 00H	Part Info Part 7
01 00 19 00H	Part Info Part R

Since the size of Part Information Part is 00 00 00 1AH, this size is added to the starting address of Part Information Part R, to obtain

```
    01 00 19 00H
+)  00 00 00 1AH
    01 00 19 1AH
```

Therefore, the size of the data to be obtained is

01 00 19 1AH

-) 01 00 00 00H
00 00 19 1AH

F0	41	10	00	0B	11	01 00 00 00	00 00 19 1A	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	address	data	checksum	(7)

(1) Exclusive status (2) ID number (Roland)(3) Device ID (17)
(4), (5) Model ID (MC-307)(6) Command ID (RQ1)(7) EOX

When the checksum is calculated in the same way as in <Example 2>, we have the following message to be transmitted: F0 41 10 00 0B 11 01 00 00 00 00 00 19 1A 4C F7.

●Scale Tune function (Model ID : 42H (GS), address: 40 1x 40H)

Scale Tune is a function that makes fine adjustments to the pitch of each note C-B. Settings are made for one octave, and applied to the notes of all octaves. By making Scale Tune settings you can use tunings and temperaments other than the standard Equal Temperament. Here we give three types of settings as examples.

❍Equal temperament

This temperament divides the octave into 12 equal steps, and is the temperament most frequently used today, especially in western music. Initially, the Scale Tune function of this instrument is set to Equal Temperament.

❍Just intonation (tonic of C)

The primary triads sound more beautiful in just intonation than in equal temperament. However, this applies only in one key, and chords will be discordant if you play in a different key. The settings here are for a tonic of C.

❍Arabian-type scale

The Scale Tune function allow you to use various tunings of ethnic music. Here is one of the Arabian scales.

Setting examples

Note	Equal Temp.	Just (in C)	Arabian-type scale
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

The values in the above table are in units of 1 cent. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as exclusive data. For example to set the Scale Tune of Part 1 to an Arabian-type scale, transmit the following data.
F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

Groovebox
Modelo MC-307
Sección del Generador
de Sonido

Tabla de MIDI Implementado

Fecha: 27/9/1.999
Versión: 1.00

Function…		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	X X	1—7, 10 1—7, 10	
Mode	Default Messages Altered	X X ***************	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	* 2
Note Number :	True Voice	0—127 ***************	0—127 0—127	
Velocity	Note ON Note OFF	O O	O O	
After Touch	Key s Ch s	X O	O * 1 O * 1	
Pitch Bend		O	O * 1	
Control Change	0, 32	O * 1	O * 1	Bank Select
	1	O	O * 1	Modulation
	5	O	O * 1	Portamento time
	6, 38	O	O * 1	Data entry
	7	O	O * 1	Volume
	10	O	O * 1	Panpot
	11	O	O * 1	Expression
	16, 18, 19	O	O * 1	General purpose Controller1, 3, 4
	64	O	O * 1	Hold 1
	65	O	O * 1	Portamento
	66	O	O * 1	Sostenuto
	67	O	O * 1	Soft
	69	O	O * 1	Hold 2
	71-75, 77	O	O * 1	Sound controller2-6, 8
	80-83	O	O * 1	General purpose Controller5-8
	84	O	O * 1	Portamento Control
	91, 94	O	O * 1	General purpose effect1, 4
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O	O * 1	RPN LSB, MSB
Prog Change	: True #	O * 1 ***************	O * 1 0—127	Program Number 1—128
System Exclusive		O	O * 1	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	O * 1 X	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON / OFF : All Notes OFF : Active Sensing : System Reset	X X X X O * 1 X	O (120, 126, 127) O X O (123—127) O X	
Notes		* 1 O X is selectable * 2 Recognized as M=1 even if M›1		

Mode 1 : OMNI ON, POLY   Mode 2 : OMNI ON, MONO   O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY   Mode 4 : OMNI OFF, MONO   X : No

Groovebox
Modelo MC-307
Sección de Secuenciador

Tabla de MIDI Implementado

Fecha : 27/9/1.999
Versión : 1.00

Function…		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1—7, 10 X	1—7, 10 X	There is no basic channel.
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 OMNI OFF, POLY * 1 ***************	X X	
Note Number :	True Voice	0—127 ***************	0—127 0—127	
Velocity	Note ON Note OFF	O O	O O	
After Touch	Key s Ch s	O O	O O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0–119	O	O	
Prog Change	: True #	O ***************	O 0—127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	O X X	O * 2 X X	
System Real Time	: Clock : Commands	O O	O * 3 O * 2	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON / OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Reset	O O X * 4 O * 5 X * 6 X	O O X O (123—127) * 5 O * 6 X	
Notes		* 1 Omni Off, Poly is transmitted to all channels at start-up. * 2 When Sync Mode is SLAVE or REMOTE * 3 When Sync Mode is SLAVE * 4 Not stored / transmitted even if received, but can be created in the Microscope and transmitted. * 5 Mode messages (123-127) are stored / transmitted after All Note Off processing is performed. The All Note Off message itself is not stored / transmitted, but can be created in the Microscope and transmitted. * 6 Transmitted / received by the sound source section. The sequencer section will perform the action taken reception is interrupted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Índice

Information

When you need repair service, call your nearest Roland Service Center or authorized Roland distributor in your country as shown below.



EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030



CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra Inti Rama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

CHILE
Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre y Alameda
Juan Pablo 2 No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY
Todo Musica
Cuareim 1488, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St. Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A. Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROMANIA
FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselviler Cad. Billurcu Sok.
Mucadelle Cikmeze No. 11-13
Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

As of June 11, 1999



Apéndices

Resolución de pequeños problemas

Si no se escucha el sonido o si el instrumento no funciona como usted esperaba que lo hiciera, compruebe primero los siguientes puntos. Si así no se resuelve el problema contacte con su distribuidor o con el Servicio Postventa de Roland más próximo.

* *Roland no se responsabiliza de ningún problema relacionado con la pérdida de contenidos de memoria o con cualquier daño consiguiente, ya se produzca de forma directa como de forma indirecta.*

No se escucha el Sonido

El MC-307 o los aparatos conectados no están encendidos.

- Enciéndalos.
- Confirme que el adaptador de corriente AC está conectado correctamente.

El volumen del MC-307 o del aparato conectado está demasiado bajo.

- Suba el volumen (p. 10).

Los cables MIDI y/o los cables de audio no están conectados correctamente.

- Realice las conexiones de forma correcta (Arranque Rápido; p. 2).
- El ajuste de Part Level de la parte correspondiente está demasiado bajo.
- Aumente Part Level (p. 22).

Todos los tones del patch están desactivados.

- Active todos los tones (p. 88).

Los ajustes de parámetro del patch no son los adecuados.

- Aumente Sustain Level (Level3) de AENV (p. 97).
- Aumente Cutoff Frequency de FILTER (p. 92).
- Aumente Tone Level de AMP-LEVEL (p. 95).
- Aumente Rate de LFO1/2 (p. 98).

La afinación del patch ha excedido la gama de valores en los que suena de manera normal.

- Utilice Octave Shift para disminuir (o aumentar) la gama de la afinación (p. 24).

El interruptor Local Tx de la parte correspondiente está ajustado a “EXT”.

- Ajústelo a “INT” o a “BOTH” (p. 126).

El interruptor MIDI Rx de la parte correspondiente está ajustado a “OFF”.

- Ajústelo a “ON” (p. 125).

El ajuste del canal de recepción de la parte correspondiente no coincide con el canal MIDI de los mensajes que se transmiten desde el aparato MIDI externo.

- Ajuste el canal MIDI de los mensajes que se transmiten para que coincida con el canal de recepción de cada parte.

El ajuste Sequencer Output Assign de la parte correspondiente está ajustado a “EXT”.

- Ajústelo a “INT” o a “BOTH” (p. 23).

El ajuste Pad Velocity es demasiado bajo.

- Aumente el valor del ajuste Pad Velocity (p. 117).

Los mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa transmitidos desde un aparato externo tienen valores equivocados.

- Transmita los mensajes de Selección de Banco y de Cambio de Programa correctos (p. 72).

Notas que No Suenan

Intenta hacer sonar demasiadas notas a la vez.

(El número máximo de notas simultáneas es de 64).

- Reduzca el número de notas que se hacen sonar de manera simultánea.
- Reduzca el número de notas del patrón que se hace sonar.
- Aumente el ajuste Voice Reserve para las partes que no deberían dejar de sonar (p. 115).

El sonido se continúa escuchando incluso después de que suelte los pads de teclado

El indicador del botón [HOLD] está iluminado.

- Pulse el botón [HOLD] para hacer que el indicador deje de estar iluminado.

Algunos sonidos tienen una duración excesivamente larga

Con una edición de patrones borró un mensaje Hold Off.

- Utilice la página Microscope para insertar un mensaje Hold Off (CC#64 Valor=0) (p. 72).

Los parámetros DELAY TIME, DELAY FB o ENV TIME4 están ajustados a valores demasiado altos.

- Disminuya los valores de estos parámetros.

El Patrón (Canción) no Suena

(Reproducción de Patrones, Reproducción del RPS, etc.)

Sync Mode está ajustado a "SLAVE".

- Ajuste Sync Mode a "INT" (p. 119).

Si no ocurre nada cuando pulsa el botón [STOP] mientras el indicador del botón [PLAY] está iluminado, apague la unidad y vuelva a encenderla y, luego, ajuste Sync Mode a "INT".

No se aplican los efectos Reverb/Delay/M-FX

Si el interruptor GRAB está en "OFF":

- Para mantener el modo ON, ajuste el interruptor GRAB a "ON".

Reverb/Delay/M-FX están en off.

- Ajústelos en "ON" (p. 42, p. 44, p. 46).

El ajuste Reverb Level y los ajustes Part Reverb Level de cada parte están ajustados a "0".

- Aumente los ajustes (p. 43, p. 42).

El ajuste Delay Level y los ajustes Part Delay Level de cada parte están ajustados a "0".

- Aumente los ajustes (p. 45, p. 44).

M-FX Output Level está ajustado a "0". Los ajustes Part M-FX SW Assign de cada parte no están ajustados a "M-FX".

- Aumente M-FX Output Level. Ajuste Part M-FX SW a "M-FX" (p. 48, p. 61, p. 22).

Los ajustes Rhythm Tone Reverb Level o Rhythm Tone Delay Level de cada nota del set de percusión que está utilizando están ajustados a "0". El ajuste Rhythm Tone M-FX/Output Assign para cada nota no está ajustado a "M-FX".

- Aumente Rhythm Tone Reverb Level y Rhythm Tone Delay Level para cada nota. Ajuste Rhythm Tone M-FX SW a "M-FX" (p. 112).

La Afinación es Incorrecta

La afinación del MC-307 o del generador de sonido MIDI externo es incorrecta.

- Compruebe el ajuste de afinación (Consulte "Afinar el sistema entero (MASTER TUNE)" (p. 115)).

La afinación está cambiando debido al deslizador TURNTABLE EMULATION.

- Centre el deslizador o pulse el botón BPM, haciendo que el indicador deje de estar iluminado (p. 25).

No se Aplica Play Quantize

El ajuste Strength está al 0% o bien el ajuste Shuffle Rate está al 50%.

- Ajuste un valor adecuado para TIMING (p. 34).

No ha especificado ninguna parte para Play Quantize Especifique las partes (p. 34).

- El ajuste "TYPE" de Play Quantize está en "OFF". Seleccione GRID, SHUFFLE o GROOVE (p. 34).

Las Notas suenan con Retraso o de forma Inestable durante la Reproducción

Si crea un patrón que contenga una cantidad de datos excesivamente grande o si introduce una cantidad excesiva de datos de botones, puede que las notas suenen con retraso o de forma inestable durante la reproducción. este problema también puede ocurrir si el tempo se acelera demasiado.

- Borre los datos de nota o de botón que no necesite. Utilice Data Thin para reducir los datos de botones (p. 82).
- Utilice Move Event para mover notas que fueron introducidas en la misma localización que los acordes, de manera que queden escalonadas mediante 1 Clock de diferencia (p. 75).
- Utilice Shift Clock para retrasar 1 Clock los datos de cualquier parte que no sea La Parte de Percusión (p. 81).

Cuesta leer la pantalla

Puede que el ajuste de LCD CONTRAST no sea el adecuado.

- Ajuste el contraste a un valor adecuado.

Lista de Mensajes de Error

Si ha llevado a cabo una operación incorrecta o si ésta no puede llevarse a cabo como debería, se mostrará un mensaje de error. Consulte esta lista y actúe según lo que en ella se especifica.

NOW PLAYING

Como se está llevando a cabo la reproducción, no puede realizarse ninguna otra operación.

- Pulse el botón [STOP] para detener la reproducción y, luego, lleve a cabo la operación que desea.

MIDI OFF LINE

Hay un problema con las conexiones de los cables MIDI.

- Asegúrese de que los cables MIDI no han sido arrancados o no están estropeados (Arranque Rápido; p. 2).

MIDI BUFFER FULL

Se reciben a la vez más mensajes MIDI de los que el MC-307 es capaz de procesar.

- Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se transmiten al MC-307.

REC OVERFLOW

Se reciben a la vez más datos de grabación de los que el MC-307 es capaz de procesar.

- Reduzca la cantidad de datos de grabación que se transmiten al MC-307.

CHECKSUM ERROR

El valor de la suma de comprobación del mensaje de sistema exclusive recibido es incorrecto.

- Corrija el valor de la suma de comprobación.

PTN REC FULL

Como se ha llegado al número máximo de notas que pueden grabarse en un solo patrón, no es posible seguir con la grabación del patrón.

- Elimine los datos innecesarios del patrón que está grabando (p. 77).

SONG REC FULL

Como se ha llegado al número máximo de patrones que pueden grabarse en una sola canción, no es posible seguir con la grabación de la canción.

- En una canción pueden registrarse un máximo de 50 patrones. No pueden registrarse más patrones.

USER MEMORY FULL

Como no hay suficiente memoria del usuario el patrón no puede guardarse.

- Inicialice un patrón que no necesite o guarde los datos en una tarjeta de memoria.

BEAT DIFFERS

Como se ha ajustado un tipo de compás diferente para los patrones fuente y destino de la copia no puede realizarse la copia del patrón.

- La operación de copia de patrones sólo puede realizarse para patrones con el mismo tipo de compás

CANNOT ASSIGN

Como hay dos o más partes que no se han enmudecido, la frase no puede asignarse a un set de RPS.

- Decida en qué parte quiere registrar la frase y enmudezca todas las demás partes (p. 39).

NO QTZ SELECTED

No está seleccionado Quantize.

- En el ajuste Play Quantize seleccione la cuantificación que desea utilizar (p. 34).

EMPTY PATTERN

Como el patrón no contiene datos musicales no puede ser reproducido.

CANNOT UNDO

No se puede deshacer (realizar UNDO).

MEMORY DAMAGED

Es posible que el contenido de la memoria interna haya sido dañado.

- Intente ejecutar la operación Factory Preset (p. 130). Si así no se resuelve el problema, póngase en contacto con el centro de atención Roland más cercano.

* *Cuando el indicador del botón [TONE SELECT] está iluminado, por lo que los valores de parámetro se transmiten para cada nota, se utilizan los mensajes Sistema Exclusive para la transmisión independientemente del modo seleccionado.*

* *Los parámetros para cada botón de la sección Reverb, Delay y M-FX se transmiten y se reciben como mensajes Sistema Exclusive independientemente del modo seleccionado.*

Lista de Parámetros

Parámetro de Patch

WAVE: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (WAVE)]+[F1 (WAVE)] (P. 88)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
*WAVE: Wave Select	Selección de Onda	A001 - 254, B001 - B251, C001 - C236
*WAVE: Tone SW	Interruptor de Tone	Desactivado, Activado
*WAVE: Wave Gain	Ganancia de Onda	-6, 0, +6, +12

FXM: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (WAVE)]+[F2 (FXM)] (P. 89)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
*FXM SWITCH	Interruptor FXM	Desactivado, Activado
*FXM COLOR	Color del FXM	1 - 4
*FXM DEPTH	Profundidad del FXM	1 - 16

PITCH: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (PICH)]+[F1 (PICH)] (P. 89)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
COARCE TUNE	Afinación General	-48 - +48
FINE TUNE	Afinación Precisa	-50 - +50
RANDOM PITCH	Profundidad Aleatoria de la Afinación	1*
KEY FOLLOW	Seguimiento de la Afinación de Tecla	2*

1*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
2*: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

P-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (PICH)]+[F2 (PENV)] (P. 90)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste	
ENV DEPTH	Profundidad de la Envolvente	-12 - +12	
VELO SENS	Sensibilidad a la Velocidad	-100 - +150	
VELO TIME1	Tiempo de la sensibilidad a la Velocidad 1	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
VELO TIME4	Tiempo de la sensibilidad a la Velocidad 4	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TIME KEY FOLLOW	Tiempo de Seguimiento de Tecla	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TONE n TIME1[A]	Tiempo1 (Tiempo de Ataque)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME2[D]	Tiempo 2	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME3	Tiempo3 (Tiempo de Caida)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME4[R]	Tiempo 4 (Tiempo de devanecimiento)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n Level1	Nivel1	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level2	Nivel2	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level3 [S]	Nivel3 (Nivel de Sustain)	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level4	Nivel4	-63 - +63	(n = 1 - 4)

FILTER: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (FLTR)]+[F1 (FLTR)] (P. 91)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TYPE	Tipo de Filtro	Desactivado, LPF, BPF, HPF, PKG
CUTOFF	Frecuencia de Corte	0 - 127
CUTOFF KF	Seguimiento de de Corte de Tecla	-100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200
RESONANCE	Resonancia	0 - 127
RES VELO SENS	Sensibilidad a la Velocidad de la Resonancia	-100 - +150

F-ENV [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (FLTR)]+[F2 (FENV)] (P. 94)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste	
ENV DEPTH	Profundidad de la Envolvente	-63 - +63	
VELO CURVE	Curva de la Velocidad	1 - 7	
VELO SENS	Sensibilidad a la Velocidad	-100 - +150	
VELO TIME1	Tiempo 1 de la Sensibilidad la Velocidad	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
VELO TIME4	Tiempo 4 de la Sensibilidad la Velocidad	1-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TIME KEY FOLLOW	Tiempo de Seguimiento de Tecla	1-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TONE n TIME1[A]	Tiempo1 (Tiempo de Ataque)	0 - 127	(n = 1 - 4)

TONE n TIME2[D]	Tiempo 1 (Tiempo de Caida)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME3	Tiempo 3	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME4[R]	Tiempo 4 (Tiempo de Desvanecimiento)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n Level1	Nivel 1	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level2	Nivel 2	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level3 [S]	Nivel 3 (Sustain Level)	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Nivel 4	Nivel 4	63 - +63	(n = 1 - 4)

AMP: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (AMP)]+[F1 (AMP)] (P. 95)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TONE LEVEL	Nivel del Tone	0 - 127
BIAS DIRECTION	Dirección del Bias	LWR, UPR, L&U, ALL
BIAS POINT	Punto de Bias	C-1 - G9
BIAS POINT LEVELl	Nivel del Punto de Bias	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
TONE PAN	Panorama del Tone	L64 - 63R
PAN KEY FOLLOW	Seguimiento de Tecla de Panorama	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
RANDOM PAN SW	Interruptor Aleatorio del Panorama	Desactivado, Activado
ALT PAN DEPTH	Profundidad Alternante del Panorama	L63 - 63R

A-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (AMP)]+[F2 (AENV)] (P. 96)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste	
VELO CURVE	Curva de Velocidad	1 - 7	
VELO SENS	Sensibilidad a la Velocidad	-100 - +150	
VELO TIME1	Tiempo 1 de la Sensibilidad a la Velocidad	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
VELO TIME4	Tiempo 1 de la Sensibilidad a la Velocidad	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TIME KEY FOLLOW	Tiempo de Seguimiento de Tecla	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100	
TONE n TIME1[A]	Tiempo 1 (Tiempo de Ataque)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME2[D]	Tiempo 1 (Tiempo de Caida)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME3	Tiempo 3	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n TIME4[R]	Tiempo 4 (Tiempo de Desvanecimiento)	0 - 127	(n = 1 - 4)
TONE n Level1	Nivel 1	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level2	Nivel 2	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level3 [S]	Nivel 3 (Nivel de Sustain)	-63 - +63	(n = 1 - 4)
TONE n Level4	Nivel 4	-63 - +63	(n = 1 - 4)

LFO1: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (LFO)]+[F1 (LFO1)]
LFO2: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (LFO)]+[F2 (LFO2)] (P. 98)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
WAVEFORM	Forma de Onda	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
RATE	Frecuencia	0 - 127,
TEMPO SYNC	Sincronización con el tempo	Desactiv
KEY SYNC	Sincronización con la Tecla	Desactivado, Activado
FADE MODE	Modo Fundido	OnI, OnO, OfI, OfO
DELAY TIME	Tiempo de Delay	0 - 127
FADE TIME	Tiempo de Fundido	0 - 127
OFFSET	Nivel de Offset	-100, -50, 0, +50, +100
PITCH DEPTH	Profundidad de la Afinación	-63 - +63
FILTER DEPTH	Profundidad del Filtro	-63 - +63
AMP DEPTH	Profundidad del Amplificador	-63 - +63
PAN DEPTH	Profundidad del Panorama	-63 - +63

1*: Note

COMMON: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (CMN)]+[F1 (CMN)] (P. 100)

Parámetro	**Nombre del Parámetro**	**Valor de Ajuste**
STRUCT 1, 2 *	Estructura1&2	1 - 10
STRUCT 3, 4 *	Estructura 3&4	1 - 10
BOOSTER GAIN 1, 2 *	Ganancia del Booster 1&2	0, +6, +12, +18
BOOSTER GAIN 3, 4 *	Ganancia del Booster 3&4	0, +6, +12, +18
STRETCH TUNE *	Profundidad del Estiramiento de la Afinación	Desactivado, 1 - 3

VOICE PRIORITY*	Prioridad de Voz	LAST, LOUDEST
KEY RANGE LOWER *	Gama de Tecla Inferior	C-1 - UPR
KEY RANGE UPPER *	Gama de Tecla Superior	LWR - G9
VELO RANGE SW*	Interruptor de la Gama de la Velocidad	Desactivado, Activado
VELO RANGE LOW	Gama de la Velocidad Inferior	1 - UPR
VELO RANGE UP	Gama de la Velocidad Superior	LWR - 127
VELO CROSS FADE	Velocidad del Fundido Cruzado	0 - 127

*: Ajuste comunes a cada Tone

SOLO: , PORTAMENT: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (CMN)]+[F2 (SOLO)] (P. 102)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
SOLO SW	Interruptor Solo	Desactivado, Activado
SOLO LEGATO	Solo Legato	Desactivado, Activado
SW	Interruptor de Portamento	Desactivado, Activado
MODE	Modo Portamento	NORMAL, LEGATO
TYPE	Tipo de Portamento	RATE, TIME
START	Inicio del Portamento	PITCH, NOTE
TIME	Tiempo del Portamento	0 - 127

MOD: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (CTL1)]+[F1 (MOD)] (P. 103)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
CONTROL 1 DEST	Destino del Control1	Desactivado, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R
CONTROL 1 DEPTH	Profundidad del Control1	-63 - +63
CONTROL 2 DEST	Destino del Control2	Desactivado, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R
CONTROL 2 DEPTH	Profundidad del Control2	-63 - +63
CONTROL 3 DEST	Destino del Control3	1OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R
CONTROL 3 DEPTH	Profundidad del Control3	-63 - +63
CONTROL 4 DEST	Destino del Control4	Desactivado, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R
CONTROL 4 DEPTH	Profundidad del Control4	-63 - +63

BEND: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (CTL1)]+[F2 (BEND)] (P. 103)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
BEND RANGE UP *	Gama del Bender Ascendente	0 - +12
BEND RANGE DOWN *	Gama del Bender Descendente	0 - -48
CONTROL 1	Destino del Control1	1*
CTRL1 DEPTH	Profundidad del Control1	-63 - +63
CONTROL 2	Destino del Control2	1*
CTRL2 DEPTH	Profundidad del Control2	-63 - +63
CONTROL 3	Destino del Control3	1*
CTRL3 DEPTH	Profundidad del Control3	-63 - +63
CONTROL 4	Destino del Control4	1*
CTRL4 DEPTH	Profundidad del Control4	-63 - +63

*: Ajustes comunes a cada Tone
1*: Desactivado, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

AFT: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (CTL2)] (P. 103)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
CONTROL 1	Destino del Control1	1*
CTRL1 DEPTH	Profundidad del Control1	-63 - +63
CONTROL 2	Destino del Control2	1*
CTRL2 DEPTH	Profundidad del Control2	-63 - +63
CONTROL 3	Destino del Control3	1*
CTRL3 DEPTH	Profundidad del Control3	-63 - +63
CONTROL 4	Destino del Control4	1*
CTRL4 DEPTH	Profundidad del Control4	-63 - +63

1*: Desactivado, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

■ Parámetros de Set de Percusión

WAVE:, KEY: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (WAVE)]+[F1 (WAVE)] (P. 105)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
WAVE: [note Núm.]	Selección de Onda	A001 - B251
TONE SWITCH	Interruptor del Tone de Percusión	Desactivado, Activado
WAVE GAIN	Ganancia de Onda	-6, 0, +6, +12
ENV MODE	Modo Envolvente	SUSTAIN, NO-SUS
MUTE GROUP	Grupo de Enmudecimiento	Desactivado, 1 - 31

PITCH: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (PICH)]+[F1 (PICH)] (P. 106)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
COARSE TUNE	Afinación General	-48 - +48
FINE TUNE	Afinación Precisa	-50 - +50
RANDOM PITCH	Profundidad Aleatoria de la Afinación	1*

1*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

P-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F2 (PICH)]+[F2 (PENV)] (P. 106)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
ENV DEPTH	Profundidad del la Envolvente	-12 - +12
VELO SENS	Sensibilidad a la Velocidad	-100 - +150
VELO TIME SENS	Velocity Time Sens	-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
[A]Time1	Tiempo 1 (Tiempo de Ataque)	0 - 127
Time2	Tiempo 2	0 - 127
[D]Time3	Tiempo 3 (Tiempo de Caida)	0 - 127
[R]Time4	Tiempo 4 (Tiempo de Desvanecimiento)	0 - 127
Level1	Nivel 1	-63 - +63
Level2	Nivel 2	-63 - +63
[S]Level3	Nivel 3 (Nivel de Sustain)	-63 - +63
Level4	Nivel 4	-63 - +63

FILTER: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (FLTR)]+[F1 (FLTR)] (P. 108)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TYPE	Tipo de Filtro	Desactivado, LPF, BPF, HPF, PKG
CUTOFFf	Frecuencia de Corte	0 - 127
RESONANCE	Resonancia	0 - 127
RESO VELO SENS	Resonancia de la Sensibilidad a la Velocidad	-100 - +150

F-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F3 (FLTR)]+[F2 (FENV)] (P. 109)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
ENV DEPTH	Profundidad de la Envolvente	-63 - +63
VELO SENS	Sensibilidad a la Velocidad	-100 - +150
VELO TIME SENS	Tiempo de la Sensibilidad a la Velocidad	1*
[A]Time1	Tiempo 1 (Tiempo de Ataque)	0 - 127
Time2	Tiempo 2	0 - 127
[D]Time3	Tiempo 3 (Tiempo de Caida)	0 - 127
[R]Time4	Tiempo 4 (Tiempo de Desvanecimiento)	0 - 127
Level1	Nivel 1	0 - 127
Level2	Nivel 2	0 - 127
[S]Level3	Nivel 3 (Nivel de Sustain)	0 - 127
Level4	Nivel 4	0 - 127

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

AMP: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (AMP)]+[F1 (AMP)] (P. 110)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TONE LEVEL	Nivel de Tone de Percusión	0 - 127
TONE PAN	Panorama del Tone de Percusión	L64 - 63R
RANDOM PAN SW	Interruptor de Panorama Aleatoria	Desactivado, Activado
ALT PAN DEPTH	Profundidad Alternante del Panorama	L63 - 63R

A-ENV: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F4 (AMP)]+[F2 (AENV)] (P. 110)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
VELO SENS	Sensibilidad a la Velocidad	-100 - +150
VELO TIME SENS	Velocity Time Sens	1*
[A]Time1	Tiempo 1 (Tiempo de Ataque)	0 - 127
Time2	Tiempo 2	0 - 127
[D]Time3	Tiempo 3 (Tiempo de Caida)	0 - 127
[R]Time4	Tiempo 4 (Tiempo de Desvanecimiento)	0 - 127
Level1	Nivel 1	0 - 127
Level2	Nivel 2	0 - 127
[S]Level3	Nivel 3 (Nivel de Sustain)	0 - 127

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

BEND: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (BEND)]+[F1 (BEND)] (P. 112)

Parámetro	**Nombre del Parámetro**	**Valor de Ajuste**
BEND RANGE	Gama del Bender	0 - +12

SEND: [PTN]+[F1 (PACH)]+[F1 (EDIT)]+[F1 (BEND)]+[F2 (SEND)] (P. 112)

Parámetro	**Nombre del Parámetro**	**Valor de Ajuste**
REV SEND LEVEL	Nivel de Envío de la Reverb del Tone de Percusión	0 - 127
DLY SEND LEVEL	Nivel de Envío del Delay del Tone de Percusión	0 - 127
M-FX SW	Interruptor del M-FX del Tone de Percusión	Desactivado, Activado

■ Parámetros de Configuración

*: Parámetros que se ajustan individualmente para cada parte.

PART MIXER: [PTN]+[F2 (STUP)]+[F1 (PART)] (P. 22)

Parámetro	**Nombre del Parámetro**	**Valor de Ajuste**
LEVEL *	Nivel de Parte	0 - 127
PAN *	Panorama de Parte	L64 - 63R
KEY SHIFT *	Desplazamiento de Tecla de Parte	-24 - +24
REV LEVEL *	Niovel de la Reverb de Parte	0 - 127
DLY LEVEL *	Nivel de Delay de Parte	0 - 127
M-FX OUT *	Interruptor del M-FX de Parte	Desactivado, Activado, RHY (RHY: Part R Only)
SEQ OUT *	Asignación de Salida del Secuenciador	INT, EXT, BOTH

REVERB: [PTN]+[F2 (STUP)]+[F2 (REV)] (P. 42)

Parámetro	**Nombre del Parámetro**	**Valor de Ajuste**
TYPE	Tipo de Reverb	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
TIME	Tiempo de Reverb	0 - 127
HF DAMP	Damper de Frecuencias Altas	1*
REVERB LEVELl	Nivel de Reverb	0 - 127
M-FX TO REV LEVEL	Nivel M-FX a Reverb	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500 ,630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

DELAY: [PTN]+[F2 (STUP)]+[F3 (DLY)] (P. 44)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TYPE	Tipo de Delay	SHORT, LONG
TIME	Tiempo de Delay	S:0.1 - 275, L:200 - 1000, 1*
FEEDBACK	Nivel de Regeneración	0 - +98
HF DAMP	Damper de Frecuencias Altas	2*
OUTPUT	Asignación de la Salida del Delay	MIX, REV, MIX+REV
M-FX TO DLY LEVEL	Nivel de M-FX a Delay	0 - 127
DELAYLEVEL	Nivel de Delay	0 - 127

1*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

M-FX TYPE: [PTN]+[F2 (STUP)]+[F4 (M-FX)] (P. 48)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
M-FX TYPE:	Tipo de M-FX	1 4-BAND EQ, 2 SPECTRUM, 3 ENHANCER, 4 ENHANCER, 5 OVERDRIVE, 6 DISTORTION, 7 LO-FI, 8 NOISE, 9 RADIO TUNING, 10 COMPRESSOR,

11 LIMITER, 12 SLICER, 13 TREMOLO, 14 PHASER, 15 CHORUS, 16 SPACE-D, 17 TETRA CHORUS, 18 FLANGER, 19 STEP FLANGER, 20 SHORT DELAY, 21 AUTO PAN, 22 FB PITCH SHIFTER, 23 REVERB, 24 GATE REVERB, 25 ISOLATOR

M-FX [PTN]+[F2 (STUP)]+[F4 (M-FX)]+[F4 (PRM)] (P. 48)

M-FX: 1 4-BAND-EQ

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
LOW FREQ	Frecuencias Bajas	200, 400
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15
HIGH FREQ	Frecuencias Altas	4000, 8000
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15
PEAK1 FREQ	Frecuencia del Pico 1	1*
PEAK1 Q	Q de Pico 1	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
PEAK1 GAIN	Ganancia del Pico 1	-15 - +15
PEAK2 FREQ	Frecuencia del Pico 2	1*
PEAK2 Q	Q del Pico 2	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
PEAK2 Gain	Ganancia del Pico 2	-15 - +15
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

M-FX: 2 SPECTRUM

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
LOW-HIGH GAIN	Ganancia Baja-Alta	-15 - +15
MIDDLE GAIN	Ganancia de Medios	-15 - +15
BAND WIDTH	Amplitud de Banda	1 - 5
OUTPUT PAN	Panorama de la Salida	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 3 ENHANCER

Parámetro	**Nombre del Parámetro**	**Valor de Ajuste**	
SENS	Sensibilidad	0 - 127	
MIX	Nivel de Mezcla		0 - 127
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15	
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15	
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127	

M-FX: 4 OVERDRIVE

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
INPUT LEVEL	Nivel de Entrada	0 - 127
DRIVE	Ganancia	0 - 127
AMP TYPE	Tipo de Amplificador	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
OUTPUT PAN	Panorama de la Salida	L64 - R63
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 5 DISTORTION

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
INPUT LEVEL	Nivel de Entrada	0 - 127
DRIVE	Ganancia	0 - 127
AMP TYPE	Tipo de Amplificador	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
OUTPUT PAN	Panorama de la Salida	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 6 Lo-Fi

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
BIT DOWN	Bit Descendente	0 - 7
SAMPLE RATE DOWN	Frecuencia de Muestreo Descendente	32, 16, 8, 4
POST GAIN	Post Ganancia	0, +6, +12, +18
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15

HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15
OUTPUT	Salida	MONO, STEREO
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 7 NOISE

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
NOISE TYPE	Tipo de Ruido	1 - 18
NOISE LEVEL	Nivel de Ruido	0 - 127
NOISE FILTER	Filtro de Ruido	1*
LO-FI LEVEL	Nivel de LO-FI	0 - 127
OUTPUT PAN	Panorama de la Salida	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

M-FX: 8 RADIO TUNING

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
RADIO DETUNE	Detune de Radio	0 - 127
NOISE LEVEL	Nivel de Ruido	0 - 127
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15
OUTPUT	Salida	MONO, STEREO
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 9 PHONOGRAPH

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
DISC TYPE	Tipo de Disco	LP, EP, SP
DISC NOISE LEVEL	Nivel de Ruido de Disco	0 - 127
DEPTH	Profundidad	0 - +20
OUTPUT PAN	Panorama de la Salida	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 10 COMPRESSOR

Parámetro	**Nombre del Parámetro**	**Valor de Ajuste**
ATTACK	Ataque	0 - 127
SUSTAIN	Sustain	0 - 127
POST GAIN	Post Ganancia	0, +6, +12, +18
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 11 LIMITER

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
THRESHOLD	Nivel de Umbral	0 - 127
RATIO	Ratio de Compresión	1.5:1, 2:1, 4:1,100:1
RELEASE	Desvanecimiento	0 - 127
POST GAIN	Post Ganancia	0, +6, +12, +18
OUTPUT PAN	Panorama de la Salida	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 12 SLICER

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TIMING Pattern	Patrón de Colocación Rítmica	1 - 34
ACCENT Pattern	Patrón de Acentos	1 - 16
ACCENT LEVEL	Nivel de Acentos	0 - 127
ATTACK	Ataque	1 - 10
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127
RATE	Frecuencia	♩ 𝅗𝅥 𝅝

M-FX: 13 TREMOLO

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
LFO TYPE	Tipo de LFO	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
DEPTH	Profundidad	0 - 127
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15
RATE	Frecuenica	0.1 - 10.0, 1*
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 14 PHASER

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
MANUAL	Manual	100 - 8000
DEPTH	Profundidad	0 - 127
RESONANCE	Resonancia	0 - 127
RATE	Frecuencia	0.1 - 10.0, 1*
MIX	Nivel de Mezcla	0 - 127
OUTPUT PAN	Panorama de la Salida	L64 - 63R
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 15 CHORUS

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
PRE DELAY	Tiempo de Pre Delay	0.0 - 100
DEPTH	Profundidad	0 - 127
PHASE	Fase	0 - 180
RATE	Frecuencia	0.1 - 10.0, 1*
FILTER TYPE	Tipo de Filtor	Desactivado, LPF, HPF
CUTOFF	Frecuencia de Corte	2*
BALANCE	Balance de Efecto	D100:0E - D0:100E
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES
2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

M-FX: 16 SPACE-D

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
PRE DELAY	Tiempo de Pre Delay	0.0 - 100
DEPTH	Profundidad	0 - 127
PHASE	Fase	0 - 180
RATE	Frecuencia	0.1 - 10.0, 1*
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15
BALANCE	Balance de Efecto	D100:0E - D0:100E
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 17 TETRA CHORUS

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
PRE DELAY	Tiempo de Pre Delay	0.0 - 100
DEPTH	Profundidad	0 - 127
PRE DELAY DEVI	Desviación del Pre Delay	0 - 20
RATE	Frecuencia	0.1 - 10.0, 1*
DEPTH DEVI	Desviación de la Profundidad	-20 - +20
PAN DEVI	Desviación del Panorama	0 - 20
BALANCE	Balance de Efecto	D100:0E - D0:100E
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 18 FLANGER

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
PRE DELAY	Tiempo de Pre Delay	0.0 - 100
DEPTH	Profundidad	0 - 127
FEEDBACK	Nivel de Regeneración	0 - +98
RATE	Frecuencia	0.1 - 10.0, 1*
PHASE	Fase	0 - 180
FILTER TYPE	Tipo de Filtro	Desactivado, LPF, HPF
CUTOFF	Frecuencia de Corte	2*
BALANCE	Balance de Efecto	D100:0E - D0:100E
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝 , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES
2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

M-FX: 19 STEP FLANGER

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
PRE DELAY	Tiempo de Pre Delay	0.0 - 100
DEPTH	Profundidad	0 - 127
FEEDBACK	Nivel de Regeneración	0 - +98
RATE	Frecuencia	0.1 - 10.0, 1*
PHASE	Fase	0 - 180
STEP RATE	Frecuencia de Paso	0.05 - 10.0, 2*
BALANCE	Balance de Efecto	D100:0E - D0:100E
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝 , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES
2*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2

M-FX: 20 SHORT DELAY

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TIME L	Tiempo de Delay Izquierdo	0.1 - 190
TIME R	Tiempo de Delay Derecho	0.1 - 190
HF DAMP	Damper de Frecuencies Altas	1*
FEEDBACK	Nivel de Regeneración	0 - +98
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15
BALANCE	Balance de Efecto	D100:0W - D0:100W
AUTO PAN	Panorama Automático	Desactivado, 2*
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS
2*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝 , 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

M-FX: 21 AUTO PAN

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
LFO TYPE	Tipo de LFO	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
BASS SENS	Sensibilidad de Graves	Desactivado, MODE1, MODE2
DEPTH	Profundidad	0 - 127
RATE	Frecuencia	0.1 - 10.0, 1*
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅮3 𝅘𝅥𝅯. 𝅘𝅥𝅮 𝅘𝅥3 𝅘𝅥𝅮. 𝅘𝅥 𝅗𝅥3 𝅘𝅥. 𝅗𝅥 𝅝3 𝅗𝅥. 𝅝 , 2MES, 3MES, 4MES, 16MES

M-FX: 22 FB PITCH SHIFTER

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
COARSE	Afinación General	-24 - +12
FINE	Afinación Precisa	-100 - +100

OUTPUT PAN	Panorama de la Salida	L64 - 63R
PRE DELAY	Tiempo de Pre Delay	0.0 - 100
MODE	Modo Pitch Shifter	1 - 5
FEEDBACK	Nivel de Regeneración	0 - +98
LOW GAIN	Ganancia de Graves	-15 - +15
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	-15 - +15
BALANCE	Balance de Efecto	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 23 REVERB

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TYPE	Tiempo de Reverb	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
TIME	Tipo de Reverb	0 - 127
HF DAMP	Damper de Frecuencias Altas	1*
BALANCE	Balance de Efecto	D100:0W - D0:100W
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

1*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

M-FX: 24 GATE REVERB

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TYPE	Tipo de Reverb Con Puerta	NORMAL, REVRSE, SWEEP1, SWEEP2
TIME	Tiempo de Reverb Con Puerta	5 - 330
BALANCE	Balance de Efecto	D100:0E - D0:100E
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

M-FX: 25 ISOLATOR

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
LOW GAIN	Ganancia de Graves	0 - 127
MID GAIN	Ganancia de Medios	0 - 127
HIGH GAIN	Ganancia de Agudos	0 - 127
PAN	Panorama	0 - 127
OUTPUT LEVEL	Nivel de Salida	0 - 127

■ Parámetro del Arpeggiator

SYSTEM: ARPEGGIATOR[SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F1 (ARP)] (P. 127)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
STYLE	Estilo de Arpeggio	1
MOTIF	Motivo	2
BEAT PTN	Patrón Beat	3
SHUFFLE RATE	Frecuencia de Shuffle	50 - 90 %
ACCENT RATE	Frecuencia de Acento	0 - 127
OCTAVE RANGE	Gama de Octavas	-3 - +3

1*: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A - B, GRISSANDO, SEQUENCE A - D, ECHO, SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR 1 - 5, 3 FINGER, STRUMMING GTR, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERCUSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS, USER TYPE 1 - 20
2*: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, TRIPLE UP, TRIPLE DOWN, TRIPLE UP&DOWN, TRIPLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, CHORD, BASS+CHORD 1 - 5, BASS+UP 1 - 8, BASS+RND 1 - 3, TOP+UP 1 - 6, BASS+UP+TOP
3*: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1 - 3, 1/32 1 - 3, PORTA-A 1 - 11, PORTA-B 1 - 15, SEQ-A 1 - 7, SEQ-B 1 - 5, SEQ-C 1 - 2, SEQ-D 1 - 8, ECHO 1 - 3, MUTE 1 - 16, STRUM 1 - 8, REGGAE 1 - 2, REF 1 - 2, PERC 1 - 4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1 - 4, MAMBO 1 - 2, CLAVE, REV CLA, GUILO , AGOGO, SAMBA, TANGO 1 - 4, HOUSE 1 - 2

■ Parámetro Play Quantize

SYSTEM: PLAY QTZ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F4 (QTZ)] (P. 127)

GRID

Parámetro	**Nombre del Parámetro**	**Valor de Ajuste**
TEMPLATE	Plantilla Gris	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32
TIMING	Intensidad de la Colocación Rítmica	0 - 100%

GROOVE

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TEMPLATE	Plantilla Groove	01 - 71
TIMING	Intensidad de la Colocación Rítmica	0 - 100 %
VELOCITY	Intensidad de la Velocidad	0 - 100 %

SHUFFLE

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
TEMPLATE	Platilla Shuffle	1/12,1/24
TIMING	Intensidad de la Colocación Rítmica	0 - 100 %

■ Parámetro del Sistema

SYSTEM: SOUND [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F1 (SND)]+[F1 (SND)] (P. 114)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
REVERB SW	Interruptor General de Reverb	Desactivado, Activado
DELAY SW	Interruptor General del Delay	Desactivado, Activado
M-FX SW	Interruptor General de Multi-Efectos	Desactivado, Activado
PATCH REMAIN	Patch Remain	Desactivado, Activado
VOICE RESERVE	Reserva de Voces	0 - 64
RESONANCE LIMIT R	Limitador de Resonancia Derecha	50 - 127
RESONANCE LIMIT N	Limitador de Resonancia Izquierda	50 - 127

SYSTEM: TUNE [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F1 (SND)]+[F2 (TUNE)] (P. 115)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
MASTER TUNE	Afinación Global	427.4 - 452.6
SCALE TUNE SW	Interruptor de Afinación de Escala	Desactivado, Activado
SCALE TUNE C - B	Afinación de Escala C - B	-64 - +63

SYSTEM: LCD [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F2 (LCD)]+[F1 (LCD)] (P. 117)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
LCD CONTRAST	Contraste del LCD	1 - 16

SYSTEM: CONTROL [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F2 (LCD)]+[F2 (CTRL)] (P. 117)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
PAD VELOCITY	Velocidad de Pad	1 - 127
PEDAL ASSIGN	Asignación de Pedal	HOLD, SHIFT, FUNC, PTN-I, TAP, R-TPS, PLAY, BEAM, SOSTE
PORALITY	Polaridad del Pedal	STANDARD, REVERSE

SYSTEM: GRAB [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F2 (LCD)]+[F3 (GRAB)] (P. 118)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
REVERB	Interruptor de Reverb	Desactivado, Activado
DELAY	Interruptor de Delay	Desactivado, Activado
M-FX	Interruptor de Multi-Efectos	Desactivado, Activado

SYSTEM: SEQ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F3 (SEQ)]+[F1 (PRM1)] (P. 119)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
METRONOME LEVEL	Nivel del Metrónomo	0 - 127
AUTO CHECKSUM	Auto Checksum	Desactivado, Activado

SYSTEM: SEQ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F3 (SEQ)]+[F2 (PRM2)] (P. 119)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
SYNC MODE	Modo Sync	INT, REMOTE, SLAVE
SYNC OUT	Salida de Señal de Sincronización	Desactivado, Activado
ARPEGGIO SYNC	Sincronización de Arpeggio	Desactivado, Activado

SYSTEM: SEQ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F3 (SEQ)]+[F3 (PRM3)] (P. 120)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
SONG LOOP MODE	Modo Loop	Desactivado, LOOP1, LOOP2
SONG PLAY MODE	Modo Song Play	MODE1, MODE2
RPS T-QTZ	Disparador de Cuantificación RPS	REAL, 16, 8, 4, MES

SYSTEM: SEQ [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F3 (SEQ)]+[F4 (PRM4)] (P. 121)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
RHY VIEW	Botón Rhytthm View	NORMAL, MUTE CTRL
TAP SW	Interruptor Tap	Desactivado, Activado
TAP RESOLUTION	Resolución de Tap	1/4, 1/8

SYSTEM: MIDI [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F4 (MIDI)]+[F1 (CMN)] (P. 123)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
REMOTE KEYBOARD	Interruptor de Teclado Remoto	Desactivado, Activado
DEVICE ID	Número de Identificación de Aparato	17 - 32
THRU	Thru	Desactivado, Activado
ARPEGGIO CTRL CH	Canal de Control de Arpeggio	Desactivado, 1 - 16
RPS CTRL CH	Canal de Control de RPS	Desactivado, 1 - 16
EDIT TX/RX	Editar TX/RX	MODE1, MODE2

SYSTEM: MIDI [SYSTEM]+[F1 (SYS)]+[F4 (MIDI)]+[F2 (TXRX)] (P. 125)

Parámetro	Nombre del Parámetro	Valor de Ajuste
MIDI RX SW P-*	Interruptor de Recepción MIDI	Desactivado, Activado
MIDI LOCAL Tx P-*	Transmitir Local MIDI	INT, EXT, BOTH
RX.PROG CHANGE	Recepción de Cambio de Programa	Desactivado, Activado
RX.BANK SELECT	Recepción de Selección de Banco	Desactivado, Activado
RX.SYSEX	Recepción de Sistema Exclusive	Desactivado, Activado
TX.PROG CHANGE	Transmisión de Cambio de Programa	Desactivado, Activado
TX.BANK SELECT	Transmisón de Selección de Banco	Desactivado, Activado
TX.ACTIVE SENSING	Transmisón de Active Sensing	Desactivado, Activado

Lista de Patches Preset

Preset A (CC#0 = 81, CC#32 = 0)

Núm.	Nombre	Núm.	Nombre
001	Lead TB 1	065	Dist Lead 3
002	Dist TB 1	066	Mosquito
003	Dist Sqr TB	067	Phazyn Vox
004	Dist TB 2	068	Voc Saw
005	Dist TB 3	069	VT Vox
006	TB + Voco	070	Pure Voice
007	Dist TB 4	071	Robo Vox
008	Lead TB 2	072	Hallucinate
009	Devil TB	073	Seq.Synth
010	Dual TB	074	Analog Seq
011	HiLo303ModSw	075	Ana Punch
012	Arpness TB	076	Atom Brain
013	Acid Line	077	Fooled MC
014	Dist TB 5	078	101 Bass 1
015	Lead TB 3	079	House Bass
016	Lead TB 4	080	101 Bass 2
017	TB Tra Bass	081	202 Bass
018	Acid TB	082	Psycho Funk
019	Psyche-TB	083	Talking Line
020	TB + Sine	084	Inside Bass
021	Hi-Pass TB	085	Bubble Bass
022	Moog Saw	086	Bass Bleep
023	OB Saw	087	Wiggle Bass
024	MG Lead	088	Twist Bass
025	Poly Key	089	Octa Bass
026	Synth Pulse	090	BT's Sticky
027	Dual Profs	091	MG Bass
028	Axe of 80	092	FM Super Bs
029	MG Square	093	Solid Bass
030	Square Lead1	094	T Nite Bass
031	Square Lead2	095	Front 505
032	Square Lead3	096	Def Bass 1
033	Lucky	097	Def Bass 2
034	Synth Lead 1	098	Sine Bass 1
035	Moon Lead	099	Sine Bass 2
036	Rezo SynLead	100	RollModRezBs
037	Wspy Synth	101	Gate Me Buzz
038	Enorjizor	102	System Bass
039	JP8 Sprang	103	Spike Bass
040	PortaSynLead	104	Solid Goa
041	Wah Lead	105	Rezo Bass
042	Beep Mod	106	Blip Bass
043	Dist Lead 1	107	Pizz Bass
044	Freaky Fry	108	Voco Bass
045	JU2 SubOsc 1	109	VoCoRoBo
046	JU2 SubOsc 2	110	Dust Bass
047	Froggy	111	ArtCore Bass
048	Synth Lead 2	112	NU-NRG Bass
049	Singin' MINI	113	TalkBox Bass
050	Plastic Tone	114	Incontinence
051	SinusoidRave	115	Bari Voice
052	Sine Me Up	116	Ac.Bass
053	Spooky Sine	117	E.Ac.Bass
054	Sine Tone	118	Acid Jazz Bs
055	D50 Saw Lead	119	Soup's Bass
056	Dst Syn Lead	120	Fingered Bs
057	Big Up Massv	121	FingBsVeloSw
058	Warm SawLead	122	PickedBass 1
059	Hartnoll Era	123	PickedBass 2
060	Skegness 97	124	Fretless Bs
061	Simply June	125	Phot Bass
062	The Brothers	126	Slap Bass
063	Dist Lead 2	127	R&B B-Slides
064	Dark SawLead	128	Syn Stack 1

Preset B (CC#0 = 81, CC#32 = 1)

Núm.	Nombre	Núm.	Nombre
001	Strong Brass	065	NU-NRG Str
002	You Can Fly	066	Violin
003	Syn stack 2	067	Contrabass
004	Dawn Of Man	068	Tremolo Str
005	Saw Stack 1	069	Pizzicato 1
006	Saw Stack 2	070	Pizzicato 2
007	DLM Stack	071	Pizz It
008	DOC Stack	072	Guardians
009	LN2 Stack	073	Gat Passion
010	Bend Stack	074	Syn Harp
011	Freedom	075	Voice Oohs
012	Good Bean	076	Solo Vox
013	JP8000 5th	077	Syn Vox
014	Mega 5th	078	Choir Aahs
015	5th Saw	079	Space Voice
016	4th Saw	080	Star Voice
017	Soundtrack	081	Brightness
018	Rise Pad	082	Vox Lead
019	Warm Pad	083	Auhbient
020	JP + OB Pad	084	Auh Luv Rave
021	Planet	085	PCM Life
022	Additive	086	Noisevox
023	Noise Pad	087	Trance Voice
024	Sweep Pad 1	088	Effect Acer
025	Sweep Pad 2	089	Alternative
026	Alles Padde	090	Hard Pure
027	Sky Light	091	Metal EF
028	Stargate MC	092	Dly Tone
029	Middle Grow	093	Osci Frog
030	AiRye Bread-	094	Cal + After
031	NU-NRG Org	095	8b Pad
032	Halo Pad	096	SpaceHighway
033	Str/Brs Pad	097	Trek Storm
034	Syn Brs Pad	098	Abduction
035	Simple Pad	099	1st Contact
036	OB Rezo Pad	100	Ice Cave
037	Sweet Vocode	101	Rev Cord
038	Thin Pad	102	Blue Random
039	Attack Pad	103	Sync Tone
040	Metal Pad	104	Seq Up
041	Atmosphere	105	SawLFOSaw
042	Fantasia	106	Calculating
043	Feedbackwave	107	Touch EF
044	Pacifica	108	Welding
045	Atmosphere 2	109	Press Machin
046	Sub Atmosphe	110	EF Tribe
047	Machine Pad	111	Scratch Alt
048	Detuned Pad	112	Analog FX
049	Scoop Pad	113	Non TB
050	Psycho Trevo	114	Nasty Filt
051	Floating Pad	115	Psy-Ence
052	Fancy Pad	116	Music Hi
053	Strings 1	117	Uber Zone
054	Strings 2	118	Down Gown
055	Old StringSW	119	For Giving
056	Swim Strings	120	Sound Alarm
057	Eclip-Str	121	Acid Drone
058	Slow Strings	122	X-Mod
059	OB Slow Str	123	X-FM/Org
060	Syn.Strings1	124	X-FM Bass
061	Syn.Strings2	125	Hard BD?
062	OB Strings	126	S&H Voc
063	Rhap Strings	127	X-TlkBxBass
064	Banded Jupe	128	X-Kick/TB

Preset C (CC#0 = 81, CC#32 = 2)

Núm.	Nombre
001	X-Org/Nz
002	X-Pizz/Rng
003	White Noise
004	Pink Noise
005	P5 Noise
006	Toy Noise
007	Rezo Noise
008	Vinyl Noise
009	Tornado Jet
010	Smooth Jet
011	Sweep Noise
012	ModWhtSweep
013	Perk Breath
014	Pink Bomb
015	64voicePiano
016	Ac.Piano 1
017	Ac.Piano 2
018	Epic House
019	Hush Piano
020	Happy Piano
021	BPF Piano
022	Honky-tonk
023	NY Piano+Str
024	Voice Piano
025	Old E.Piano
026	E.Piano 1
027	E.Piano 2
028	Cool Rhodes
029	Psycho EP
030	Trip E.Piano
031	Rotary Rhode
032	EP-Organ
033	Harpsichord
034	Clavi
035	Digi Clavi
036	FM Clavi
037	AnalogClavi1
038	AnalogClavi2
039	Funky Clavi
040	RotaryOrg Sl
041	RotaryOrg Fs
042	Gospel Spin
043	L Org F
044	Organ 1
045	Lp-Hp Organ
046	Organ 2
047	Percsv Organ
048	Ballad B
049	FM Club Org
050	Pop Organ
051	Cheese Organ
052	Reed Organ
053	Telstar
054	Church Org
055	Organ Bass
056	Strict Organ
057	SmkyChrd Org
058	Sweep Organ
059	Accordion
060	Vibraphone
061	FM Marimba
062	Marimba
063	Xylophone
064	Balaphone

Núm.	Nombre
065	Timpani
066	Steel Drum
067	Digi Bell
068	Acid Perc
069	MetaL-SD
070	Classy Pulse
071	Glockenspiel
072	Fanta Bell
073	Crystal
074	Tubular-Bell
075	Shank Bells
076	MKS-30 Melts
077	Trip Lead
078	Steel-Str.Gt
079	Clean Gtr
080	Jazz Gtr 1
081	Jazz Gtr 2
082	Muted Gtr
083	Lo-Fi Gtr
084	Terror Dome
085	Psycho-G
086	Dist Gtr Chd
087	Going Bald
088	Gt.Harmonic1
089	Gt.Harmonic2
090	Shafted Gtr
091	WahGT 2 Menu
092	Gtr Up
093	Gtr Down
094	Gtr Sweep
095	Orch Gtr
096	Brass
097	Bright Brass
098	Hush Brass
099	Synth Brass1
100	Synth Brass2
101	Synth Brass3
102	Syn Brs Lead
103	Obilator
104	OpenUp Brass
105	Brass Fall
106	Trumpet
107	MutedTrumpet
108	Soprano Sax
109	Alto Sax
110	Baritone Sax
111	SlideBiteSax
112	Sax & Tp
113	Tuba
114	Syn F.Horn
115	Oboe
116	Whistle
117	Ocarina
118	Recorder
119	Jazz SynLead
120	Solo Flute
121	Pan Flute
122	Bottle Blow
123	Funky Pipe
124	Breath Noise
125	Shakuhachi
126	Sitar 1
127	Sitar 2
128	Santur

Preset D (CC#0 = 81, CC#32 = 3)

Núm.	Nombre
001	Kalimba
002	Bagpipes
003	PnoBendM7-m7
004	Org Chd m7
005	BalapChd 9th
006	Wah Gtr Hit
007	Orch Hit 1
008	Orch Hit 2
009	Rave-X-Tasy
010	Philly Hit 1
011	Philly Hit 2
012	Attack Hit
013	Funky Hit
014	Tekno ChdHit
015	Dist Hit
016	Glasgow Hit
017	Happy Hit
018	Scene Hit 1
019	Scene Hit 2
020	Drill Hit
021	Gaia Message
022	Rezo Perc
023	Syn Perc
024	MG Blip
025	Rev Blip
026	Air Blip
027	Radical Perc
028	Machine
029	Metal Hit
030	Tanz Devil
031	Headz Direkt
032	ShoppingCart
033	Noisy Drill
034	Thump Bounce
035	Tape Rewind
036	Stop
037	Ao!
038	Ha!
039	Seashore
040	Bird
041	Telephone
042	Helicopter
043	Applause
044	Gun Shot
045	Machine Gun
046	Laser Gun
047	Sci-Fi Laser
048	Breath
049	Rain
050	Siren
051	TR909 Tom
052	TR808 Tom
053	Syn Tom 1
054	Syn Tom 2
055	Old Syn Tom
056	Taiko
057	Slow Down
058	Boom Drop
059	B-Tom-D
060	Mr.Bong Bass
061	Friends of 0
062	Latin Perc
063	Bongo Fury
064	High Timbale

Núm.	Nombre
065	MutePandeiro
066	Open Surdo
067	Brazil Perc
068	Tablabaya
069	Mute Cuica
070	Long Whistle
071	Agogo
072	Short Tamb
073	808 Cowbell
074	CR78 Cowbell
075	CR78 Beat
076	Wind-Chime
077	Rim Shot
078	TR909 Rim
079	Hyoshigi
080	TR626 Shaker
081	727 Quijada
082	Real CH
083	TR909 OH
084	Syn OH
085	TR909 Crash
086	Reverse Cym.
087	Asian Gong
088	TR808 Clap
089	Down Clap
090	Clap Tail
091	Rap&Real Clp
092	Maddening
093	TR909 Snare
094	TR808 Snare
095	House Snare
096	Jungle Snr 1
097	Jungle Snr 2
098	TR808 Kick
099	Plastic BD
100	Gate Kick
101	Jungle Kick
102	Scrtch/Vo Mn
103	Flexi Vox Mn
104	Hit Menu
105	Indust Menu
106	Tom Menu
107	Percus1 Menu
108	Percus2 Menu
109	Cowbell Menu
110	Shaker+ Menu
111	Rim Menu
112	Cymbal Menu
113	CHH 1 Menu
114	CHH 2 Menu
115	PHH Menu
116	OHH 1 Menu
117	OHH 2 Menu
118	Clap 1 Menu
119	Clap 2 Menu
120	Snare 1 Menu
121	Snare 2 Menu
122	Snare 3 Menu
123	Snare 4 Menu
124	Snare 5 Menu
125	Snare 6 Menu
126	Kick 1 Menu
127	Kick 2 Menu
128	Kick 3 Menu

Preset E (CC#0 = 81, CC#32 = 4)

Núm.	Nombre	Núm.	Nombre
1	Dist TB 6	65	P-Up Synth2
2	Acid Lead	66	NRG Sweep
3	Acid TB 2	67	Tech Lead
4	Hi-Pass TB 2	68	Rezo Booster
5	Acid NRG 1	69	NRG Synthe 1
6	Acid NRG 2	70	NRG Synthe 2
7	Synth Saw	71	NRG Synthe 3
8	W-Side Saw	72	Dust Rave
9	SawSoloSlide	73	Psyche Stack
10	OSC Rezo Saw	74	DOC Stack 2
11	Cry Wave	75	NRG Stack
12	BignNasty Ld	76	Rave Stack
13	Elect Shock	77	HC Stack
14	Robo Vox 2	78	Rezo Stack
15	Detroit Wave	79	Pad State
16	Detune Saw	80	MG Big Pad
17	OD Sync	81	Dream Pad
18	HC Solo Lead	82	Warm Pad 2
19	Night Lead	83	7th Romance
20	Pluk Out	84	Psycho Power
21	Dragonfly	85	Ocean Pad
22	Reso Voice	86	Aurora
23	Higher Self	87	Planet CH
24	Digital Lead	88	Strings Atk
25	DigitalLead2	89	Rave Tremolo
26	PureSineSolo	90	DrkTrem Orch
27	Too Pure	91	DrkChoirOrch
28	2000 Micro	92	Radio 30's
29	Palm Pad	93	DelayStrings
30	Organ Seq	94	Moon Synth
31	HiRezo Seq	95	Sweep Str
32	Seq.Synth 2	96	CelluloidStr
33	Mondigi Seq	97	P5 Sync Str
34	Synazetic	98	Electric Str
35	Shaky Saw	99	F.O.U
36	Now Bass	100	Choir Aahs 2
37	Blip Bass 2	101	Floor Choir
38	Warp Bass	102	Darkness
39	Bassage	103	HevnsFactory
40	Alter Bass	104	Space Voice2
41	Goldon Bass	105	V-Zox
42	Bell Bass	106	Voco+Choir
43	FM Super Bs2	107	Trancer
44	SI Bass	108	Slice Choir
45	MG Bass 2	109	Matt Chord
46	Cellu Bass	110	Fuwa Rings
47	Det Bass	111	3rdChoir U&D
48	PWM Bass	112	2Matt Colors
49	Electro Rubb	113	Detz
50	Tracore Bass	114	High Reeveer
51	PreasureBass	115	Home Sweep
52	Bau Bass	116	Ucyu-Bue
53	Weird Bass	117	Machine A
54	NRG HardBass	118	MG Sweep
55	Noise Bass	119	2Ranger
56	Ven Bass	120	Warping
57	Low Bit Bass	121	Galactic Swp
58	Dub Bass	122	Lift UP
59	Drum'n'Bass	123	Trance UFO
60	DnB Fall	124	Dentalic
61	Heavy Bass	125	Energy
62	LoFiAtk Bass	126	Fatt One
63	OldtmeAcBass	127	Strange
64	P-Down Synth	128	Space Creaps

Preset F (CC#0 = 81, CC#32 = 5)

Núm.	Nombre	Núm.	Nombre
1	Bottle Keep	65	Happy Hit 2
2	Def filter	66	Rave Hit
3	Analyzer	67	MonsterAtack
4	Funny Man	68	Smear Hit 1
5	SpEcE&HoLd	69	Dark Hit
6	TranceMachin	70	Bottom Hit
7	Spaceage	71	TeknoChdHit2
8	Cosmic Rays	72	JP Lead Hit
9	Dada XYZ	73	Classic Hit
10	What?	74	RevHouse Hit
11	Take Effect	75	Smear Hit 2
12	Deep Wave	76	Samba Hit
13	Elktron	77	Stopper
14	Transport	78	Metal Bang
15	Fury Atk	79	MetallicShot
16	Horror Film1	80	Metal Zapper
17	Horror Film2	81	P-Zing
18	NoFXrequired	82	Boing
19	Tom Noise	83	Zap YoYo FXm
20	16beat rpm	84	Zap 1
21	Classique	85	Zap 2
22	Smooth Piano	86	Zap 3
23	Geek Piano	87	Zap 4
24	Feed Piano	88	Zap 5
25	Bird Piano	89	Game Bleep
26	EppEEppE	90	Seq MG
27	Gentle Wurly	91	Bull Scream
28	Wurly Pad	92	Hoo!
29	Str8Up Wurly	93	Hey! 2
30	78RPM Wurly	94	iYooh
31	OrganOrgan	95	Dolphin
32	Percs Organ2	96	Voice Riff
33	RotaryOrgFs2	97	Thunderbolt
34	Digi Organ	98	Construct
35	Vib+MuteTp	99	Jack Hammer
36	Vib+Guitar	100	Turbine
37	SteelTimpani	101	Sawing
38	Wind Bell	102	Steaming
39	Bell 2 Bell	103	SteamWhistle
40	TreasureBell	104	Aircraft
41	Noise Bell	105	Missile 3D
42	Overdrive Gt	106	Siren 2
43	OD octave	107	Siren 3
44	DistMute Gtr	108	FireBomb
45	RockinMuteGt	109	Boost Tom
46	Funk Gtr	110	WaDaiko
47	FunkyMuteGtr	111	Tsuzumi Velo
48	FunkMtWah Gt	112	LoFi Perc
49	Ghost Gtr	113	Air Perc
50	Acoutic Gtr	114	Retro Bell
51	30's Tpt	115	Timpani 2
52	ThunderBrass	116	Spring Cowb
53	Solo Trumpet	117	Rim Shot 2
54	Sax+MuteTp	118	Dark Crash
55	Real Sax	119	DR110 Cymbal
56	Slow BlowSax	120	Syn Ride
57	Brass Fall 2	121	Asian Gong 2
58	Retro Flute	122	Asian Gong 3
59	TronM Flute	123	Asian Gong 4
60	Real Sitar	124	TR909 Sn&Clp
61	FarOutSGliss	125	Afro Clap
62	Maharagna	126	Dynamic Snr
63	Didge Pad	127	Perc Snare
64	Bagpipes 2	128	PicSnHrd&Rol

Preset G (CC#0 = 81, CC#32 = 6)

Núm.	Nombre
1	PurePhat Snr
2	LoFi Snare
3	Spray SD
4	Plastic BD 2
5	TR808 Kick 2
6	NRG Kick
7	Drive Kick
8	Atack Kick
9	Beats Kick
10	R&B Kick
11	BD reso Ride
12	Future Kick
13	Filtic BD
14	Didge Menu
15	BerimbauMenu
16	MG Zap Menu
17	Sweep Menu
18	Voice Menu
19	Tom 2 Menu
20	Percus3 Menu
21	Percus4 Menu
22	TablaBy Menu
23	Udu Pot Menu
24	Japan Menu
25	Rim 2 Menu
26	C&OHH 3 Menu
27	Cymbal2 Menu
28	AsiaGng Menu
29	Clap 3 Menu
30	Snare 7 Menu
31	Kick 4 Menu
32	Kick 5 Menu

Lista de Sets de Percusión Preset

* La columna Grupo de Percusión indica el botón que puede pulsar para enmudecer ese tone de percusión.

Núm. de Nota	Grupo de Percusión	P: A01 TR-909	P: A02 TR-808	P: A03 TR-606	P: A04 CR78&Cheaps	P: A05 Techno 1
35	BD	Plastic BD 4	TR808 Kick 5	TR808 Kick 3	Toy Kick	Plastic BD 3
C2 36	BD	Plastic BD 3	TR808 Kick 3	Analog Kick	Plastic BD 4	Plastic BD 2
37	TOM/PERC	TR808 Rim	TR808 RimLng	TR808 Rim	TR808 Rim	TR707 Rim
38	SD	TR909 Snr 1	TR808 Snr 8	TR606 Snr 3	TR808 Snr 5	TR909 Snr 6
39	CLP	TR909 Clap 2	TR909 Clap 1	Cheap Clap	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1
40	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 9	TR808 Snr 5	Deep Snare	TR909 Snr 7
41	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip	TR909 DstTom
42	HH	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	TR606 CHH 2	TR808 CHH 1	TR909 CHH 2
43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip	TR909 DstTom
44	HH	TR909 PHH 2	TR808 PHH 2	Hip PHH	TR606 PHH 2	TR909 PHH 1
45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip	TR909 DstTom
46	HH	TR909 OHH 1	TR808 OHH 2	TR606 DstOHH	TR606 OHH	TR909 OHH 2
47	BD	TR909 Kick 4	TR808 Kick 1	TR606 Dst BD	TR606 Kick	TR909 Kick 5
C3 48	BD	TR909 Kick 2	TR808 Kick 4	TR606 Kick	Analog Kick	TR909 Kick 4
49	TOM/PERC	TR909 Rim	TR808 Rim	Analog Rim	Analog Rim	TR909 Rim
50	SD	TR909 Snr 2	TR808 Snr 6	TR606 Snr 2	TR808 Snr 1	TR909 Snr 4
51	CLP	TR909 Clap 1	TR808 Clap	TR808 Clap	TR808 Clap	Group Clap
52	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 2	TR606 Snr 1	CR78 Snare	TR909 Snr 5
53	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
54	HH	TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	TR606 CHH 1	DR55 CHH 1	TR909 CHH 1
55	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
56	HH	TR909 OHH 2	TR808 CHH 2	TR606 PHH 1	CR78 CHH	TR909 PHH 2
57	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
58	HH	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1	TR606 OHH	CR78 OHH	TR909 OHH 3
59	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
C4 60	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom	TR909 Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR707 Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Cup Cym	TR909 Crash
65	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	Asian Gong
66	TOM/PERC	Tambourine 2	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb	Tambourine 3
67	CYM	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Ride	TR606 Cym 1
70	TOM/PERC	PC-2 Machine	CR78 Guiro	CR78 Guiro	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	CR78 Beat	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	CR78 Beat	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	CR78 Beat	TR727 Agogo	CR78 Beat
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR808 Claves	CR78 Beat	TR727 Agogo	CR78 Beat
81	TOM/PERC	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	CR78 Guiro	TechnoShaker
82	TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	TR626 Shaker
83	HIT	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Syn Hit	Wao!
C6 84	HIT	Air Blip	Air Blip	Buzzer	Beam HiQ	Come on!
85	HIT	MG Blip	Syn Hit	Air Blip	Analog Bird	Ooh! 1
86	HIT	Techno Scene	Techno Scene	Rezo Noise	MG Attack	MG White Nz
87	HIT	Air Gun	Beam HiQ	Hyoshigi	Tape Rewind	Bomb Noise
88	HIT	Tekno Hit	PC-2 Machine	Analog Bird	Air Blip	Wah Gtr 2b
89	OTHERS	Come on!	P5 Noise	Retro UFO	Reso FX	Toy Gun 3
90	OTHERS	Wao!	Toy Gun 1	PC-2 Machine	Ring Osc	Toy Gun 3
91	OTHERS	Ooh! 1	Syn Tom	Syn Hit	MG Blip	Buzzer
92	OTHERS	Canvas	Cup Cym	Retro UFO	MG White Nz	Bomb Noise
93	OTHERS	JP8000 FBK	TR808 OHH 1	Thrill	Rezo Noise	Sea
94	CLP	Funky Clap	Hip Clap	Comp Clap	Cheap Clap	Flange Snr
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR909 Dst BD
C7 96	BD	Gabba Kick	TR909 Kick 4	Plastic BD 4	TR909 Kick 1	Plastic BD 4
97	SD	Synth Snare	CR78 Snare	TR909 Snr 3	TR909 Snr 1	Break Snare2
98	SD	TR808 Snr 2	TR808 Snr 3	CR78 Snare	Sim Snare	Ragga Rim 2

Lista de Sets de Percusión Preset

Núm. de Nota	Grupo de Percusión	P:06 Techno 2	P:07 Techno 3	P: A08 Hardcore	P: A08 Ambient	P: A08 House 1
35	BD	TR808 Kick 5	Plastic BD 3	TR909 Kick 5	TR909 Kick 5	TR808 Kick 5
C2 36	BD	TR707 Kick 1	Plastic BD 4	Gabba Kick	Wet Kick	TR909 Kick 2
37	TOM/PERC	TR909 Rim	Jungle Snr 2	SideStiker	Ragga Rim 1	TR808 Rim
38	SD	Real Snare	TR808 Snr 7	Jungle Snr 1	DJ Snare	SNR MENU 1
39	CLP	Down Clap	Comp Clap	Fuzzy Clap	Comp Clap	CLAP MENU 1
40	SD	Rap Snare	Indus Snare	TR909 Snr 4	SideStiker	TR909 Snr 6
41	TOM/PERC	TR808 Tom	Air Blip	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TOM MENU
42	HH	TR808 CHH 2	CHH MENU 2	TR909 CHH 2	Closed Hat	TR707 OHH
43	TOM/PERC	TR808 Tom	MG Blip	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TR909 Tom
44	HH	TR808 PHH 1	Jungle Rim 2	TR909 PHH 1	Pedal Hat 1	TR707 OHH
45	TOM/PERC	TR808 Tom	HIT MENU	TR606 CmpTom	TR707 Tom	TR909 Tom
46	HH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	TR909 OHH 1	Real OHH	TR707 OHH
47	BD	TR909 Kick 2	KICK MENU 2	Amsterdam BD	Wet Kick	TR808 Kick 1
C3 48	BD	Plastic BD 4	West Kick	TR909 Dst BD	TR808 Kick 3	TR909 Kick 3
49	TOM/PERC	TR808 RimLng	Natural Rim	Lo-Fi Rim	TR808 RimLng	TR808 RimLng
50	SD	TR909 Snr 4	TR808 Snr 8	TR909 DstSnr	CR78 Snare	Break Snare2
51	CLP	Claptail	Comp Clap	Funk Clap 2	TR909 Clap 1	Claptail
52	SD	Funky Clap	MC Snare	TR909 DstSnr	Beam HiQ	TR909 Snr 4
53	TOM/PERC	TR707 Tom	Uuh Formant	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR808 Tom
54	HH	Closed Hat	TR606 PHH 2	TR909 PHH 1	DR55 CHH 1	TR909 CHH 1
55	TOM/PERC	TR707 Tom	Ooh Formant	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR808 Tom
56	HH	TR909 OHH 2	CR78 CHH	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2	OHH MENU 1
57	TOM/PERC	TR707 Tom	Iih Formant	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR808 Tom
58	HH	TR909 OHH 2	TR606 OHH	TR909 DstOHH	CR78 OHH	OHH MENU 1
59	TOM/PERC	TR707 Tom	Can Tom	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR707 Tom
C4 60	TOM/PERC	TR707 Tom	ElectricDunk	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR707 Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR707 Tom	HiBongo LoFi	TR909 DstTom	TR808 Tom	TR707 Tom
63	CYM	TR707 Ride	CYMBAL MENU	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	CYM	TR909 Crash	Cup Cym	TR909 Crash	TR606 Cym 1	NaturalCrash
65	CYM	Asian Gong	TR909 Ride	Asian Gong	Asian Gong	Tambourine 2
66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 4	CR78 Tamb	Tambourine 3	Tambourine 1
67	CYM	TR909 Crash	CYMBAL MENU	NaturalCrash	TR606 Cym 2	TR909 Crash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Beat	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	TR707Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 2	Natural Ride	Jungle Crash	NaturalCrash	Cup Cym
70	TOM/PERC	CR78 Tamb	CR78 Beat	TR727Quijada	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Cup Cym	Cup Cym	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	HiBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiBongo LoFi	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiCnga Mt LF	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga Open	HiConga Mute	LoConga LoFi	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Triangle 2	HiTimbale LF	Hi Timbale	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	ElectricDunk	LoTimbale LF	Lo Timbale	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	Air Blip	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	MG Attack	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker	808 Maracas
82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	Dance Shaker	808 Maracas	TR626 Shaker
83	HIT	Beam HiQ	Reso FX	Beam HiQ	Air Blip	TR606 CHH 1
C6 84	HIT	Techno Scene	Beam HiQ	Air Gun	Wind Chime	TR727Quijada
85	HIT	Thin Beef	Toy Gun 3	ElectricDunk	Thrill	Short Guiro
86	HIT	Come on!	MG Blip	Thin Beef	CR78 Beat	Long Guiro
87	HIT	Ooh! 1	Toy Gun 3	Drill Hit	Retro UFO	TR808 Claves
88	HIT	Wao!	Air Blip	TAO Hit	Hyoshigi	Hyoshigi
89	OTHERS	Analog Bird	Reso FX	Rezo Noise	Pizzy Techno	Bomb Noise
90	OTHERS	Retro UFO	Emergency	Toy Gun 1	Org Chord	Come on!
91	OTHERS	Metal Sweep	MG Blip	Toy Gun 3	Feedbackwave	Triangle 1
92	OTHERS	Emergency	MG Pink Nz	Gtr FX	Stream	Cup Cym
93	OTHERS	Tonality	Jet Plane	Dist Synth	Bird	TR808 OHH 1
94	CLP	TR909 Clap 1	Roll Snare	Funk Clap	Claptail	Hip Clap
95	BD	Wet Kick	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2
C7 96	BD	Hip Kick	TR909 Kick 1	Turbo Kick	JungleKick 2	TR909 Kick 4
97	SD	TR909 Snr 5	TR909 Snr 1	Rage Snare	TR808 Snr 2	CR78 Snare
98	SD	Clap Snare 2	Urban RollSD	Big Trash SD	Jungle Snr 1	TR808 Snr 3

Núm. de Nota	Grupo de Percusión	P: A11 House 2	P: A12 Jungle	P: A13 Drum'n'Bass1	P: A14 Drum'n'Bass2	P: A15 Hip-Hop 1
35	BD	Wet Kick	TR909 Kick 3	Roll Kick	TR909 Kick 3	Lo-Fi Kick 1
C2 36	BD	Plastic BD 2	Lo-Fi Kick 2	Analog Kick	Lo-Fi Kick 2	TR808 Kick 3
37	TOM/PERC	TR808 Rim	SideStiker	RaggaTightSD	SideStiker	Solid Snare
38	SD	Clap Snare 2	Urban RollSD	Cross Snare	Urban RollSD	HipJazz Snr
39	CLP	Group Clap	Down Clap	Roll Snare	Down Clap	Funk Clap 2
40	SD	TR808 Snr 7	Jungle Rim 1	Headz Snare	Jungle Snr 1	R&B Snare
41	TOM/PERC	TR808 Tom	Jungle Snr 2	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom
42	HH	TR707 CHH	Tight CHH	Pop CHH	Tight CHH	Pop CHH
43	TOM/PERC	TR808 Tom	Jungle Snr 2	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom
44	HH	TR707 PHH	Tambourine 1	Tambourine 3	Tambourine 1	Pedal Hat 1
45	TOM/PERC	TR808 Tom	Jungle Snr 2	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom
46	HH	TR707 OHH	Cym OHH	Pop Hat Open	Cym OHH	Pop Hat Open
47	BD	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	Plastic BD 1	TR909 Kick 5	Break Kick
C3 48	BD	TR909 Kick 5	JungleKick 2	Hip Kick	JungleKick 2	Hip Kick
49	TOM/PERC	TR909 Rim	Jungle Rim 2	Scratch SD r	Jungle Rim 2	Lo-Fi Rim
50	SD	Break Snare2	Urban Snare	Break Snare2	Urban Snare	Jazz Snare
51	CLP	TR909 Clap 1	Jungle Rim 3	Funky Clap	Jungle Rim 3	Funky Clap
52	SD	TR909 Snr 4	Jungle Snr 1	Ragga Snr 2	Jungle Snr 1	East Snare
53	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
54	HH	TR909 CHH 1	Real CHH	Real CHH	Real CHH	Tight CHH
55	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
56	HH	TR909 PHH 1	Jungle Hat	TR808 PHH 1	Jungle Hat	Pedal Hat 2
57	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
58	HH	TR909 OHH 3	Hip OHH	TR606 OHH	Hip OHH	Hip OHH
59	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom
61	CYM	TR909 Crash	Jungle Crash	TR909 Crash	Jungle Crash	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 CmpTom	Kick Tom	TR606 CmpTom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	Natural Ride	TR909 Ride	Natural Ride	TR707 Ride
64	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash
65	CYM	Tambourine 3	Asian Gong	Asian Gong	Asian Gong	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 4	Tambourine 3	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3
67	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Tambourine 4
68	TOM/PERC	TR707Cowbell	Cowbell	CR78 Cowbell	Cowbell	TR808Cowbell
69	CYM	Cup Cym	TR909 Crash	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR606 Cym 1
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Tamb	TR808Cowbell	CR78 Tamb	CR78 Cowbell
71	CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga LoFi	LoConga LoFi	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	HiTimbale LF	HiTimbale LF	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	LoTimbale LF	LoTimbale LF	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	Open Surdo	TR727 Agogo	Open Surdo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	Mute Surdo	TR727 Agogo	Mute Surdo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	Dance Shaker
82	TOM/PERC	TR626 Shaker	TR626 Shaker	Maracas	Maracas	808 Maracas
83	HIT	Belltree	Beam HiQ	MG Blip	Beam HiQ	Scratch BD f
C6 84	HIT	TR727Quijada	Air Blip	Air Blip	ElectricDunk	Scratch BD r
85	HIT	Short Guiro	Thin Beef	Hyoshigi	Bomb	Scratch SD f
86	HIT	Long Guiro	Analog Bird	CR78 Guiro	Analog Bird	Scratch SD r
87	HIT	TR808 Claves	Tape Rewind	Mt Pandeiro	Tape Rewind	Scratch ALT
88	HIT	Hyoshigi	Wao!	Chenchen	Wao!	Vinyl Stop
89	OTHERS	Bomb Noise	Emergency	Thrill	Emergency	Vinyl Noise
90	OTHERS	Come on!	Toy Gun 3	Retro UFO	Toy Gun 3	Kick it!
91	OTHERS	Ooh! 1	Reso FX	Rezo Noise	Reso FX	Ooh! 2
92	OTHERS	Wao!	Toy Gun 2	Feedbackwave	Toy Gun 2	Ooh! 1
93	OTHERS	Laugh	Toy Gun 1	Space Noise	Toy Gun 1	Laugh
94	CLP	Claptail	Big Clap	Little Clap	Big Clap	Funk Clap
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1
C7 96	BD	Plastic BD 3	Roll Kick	TR909 Kick 1	Roll Kick	Dance Kick 1
97	SD	TR808 Snr 6	Roll Snare	Solid Snare	Roll Snare	Break Snare2
98	SD002	TR909 Snr 7	Break Snare2	Flange Snr	Break Snare2	HH Soul Snr

Lista de Sets de Percusión Preset

Núm. de Nota	Grupo de Percusión	P: A16 Hip-Hop 2	P: A17 Funk	P: A18 Electro	P: A19 Jazz	P: A20 Brush
35	BD	TR707 Kick 1	TR707 Kick 2	TR808 Kick 1	Lo-Fi Kick 1	Video Kick
C2 36	BD	Optic Kick	West Kick	TR808 Kick 5	Hip Kick	West Kick
37	TOM/PERC	TR808 RimLng	Lo-Fi Rim	TR808 RimLng	SideStiker	Natural Rim
38	SD	Headz Snare	Deep Snare	TR808 Snr 8	Deep Snare	R&B Snare
39	CLP	Claptail	Funky Clap	Down Clap	Real Clap 1	Brush Slap 1
40	SD	TR808 Snr 7	Disco Snare	TR808 Snr 5	HH Soul Snr	MC Snare
41	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
42	HH	TR808 CHH 1	Tight CHH	TR808 CHH 1	Real CHH	Pop CHH
43	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
44	HH	TR808 PHH 1	Hip PHH	TR808 PHH 1	Pedal Hat 1	Room CHH
45	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
46	HH	TR808 OHH 2	Funk OHH	TR808 OHH 1	Real OHH	Pop Hat Open
47	BD	TR909 Kick 3	Hazy Kick	Ele Kick	Optic Kick	Hip Kick
C3 48	BD	TR808 Kick 3	Turbo Kick	TR707 Kick 2	Video Kick	Optic Kick
49	TOM/PERC	Gate Rim	SideStiker	TR707 Rim	Gate Rim	R8 BrshSwill
50	SD	Tiny Snare 2	Whack Snare	ElectroSnr 2	Headz Snare	R8 Brush Tap
51	CLP	Little Clap	Funk Clap 2	TR707 Clap	Big Clap	Brush Slap 2
52	SD	R&B Snare	Macho Snare	Sim Snare	Cross Snare	R8 BrushRoll
53	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
54	HH	Pop CHH	Real CHH	Closed Hat	Closed Hat	R8 Brush CHH
55	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
56	HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	Bristol CHH	Pedal Hat 1
57	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
58	HH	Pop Hat Open	Cym OHH	Open Hat	Cym OHH	R8 OHH
59	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
61	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash
62	TOM/PERC	Natural Tom	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
65	CYM	Cup Cym	Cup Cym	Asian Gong	Cup Cym	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 4	CR78 Tamb	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2
67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
68	TOM/PERC	Cowbell	TR707Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR909 Crash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR727Quijada	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
82	TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	Maracas	Maracas
83	HIT	Scratch BD f	Scratch BD f	Air Blip	TR727Quijada	Whistle
C6 84	HIT	Scratch BD r	Scratch BD r	Thin Beef	Jingle Bell	Whistle
85	HIT	Scratch SD f	Scratch SD f	Back Hit	Short Guiro	Short Guiro
86	HIT	Scratch SD r	Scratch SD r	Analog Bird	Long Guiro	Long Guiro
87	HIT	Scratch ALT	Scratch ALT	Hoo	TR808 Claves	TR808 Claves
88	HIT	Funky Bass	Vinyl Stop	Metal Sweep	Hyoshigi	Hyoshigi
89	OTHERS	Vinyl Noise	Vinyl Noise	Emergency	Hyoshigi	Hyoshigi
90	OTHERS	Philly Hit	Philly Hit	Buzzer	Mute Cuica	Mute Cuica
91	OTHERS	Brass Fall	Brass Fall	Tonality	Open Cuica	Open Cuica
92	OTHERS	Ooh! 1	Kick it!	Ring Osc	Triangle 1	Triangle 1
93	OTHERS	Ooh! 2	Harmo Gtr	Toy Gun 3	Triangle 1	Triangle 1
94	CLP	Finger Snap	Big Clap	Hip Clap	Finger Snap	Real Clap 1
95	BD	TR808 Kick 1	Plastic BD 2	Plastic BD 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
C7 96	BD	Hazy Kick	TR909 Kick 5	Lo-Fi Kick 1	TR909 Kick 1	TR707 Kick 1
97	SD	TR606 Snr 2	DanceHall SD	Synth Snare	R8 BrshSwill	Real Snare
98	SD002	Machine Snr	Machine Snr	TR808 Snr 6	R8 Brush Tap	Deep Snare

Núm. de Nota	Grupo de Percusión	P: A21 Disco	P: A22 Ragga	P: A23 Rock	P: A24 Industrial	P: A25 Ethnic
35	BD	TR707 Kick 2	Analog Kick	Optic Kick	TR909 Dst BD	Open Surdo
C2 36	BD	TR808 Kick 3	TR707 Kick 2	TR909 Kick 4	Lo-Fi Kick 2	Mute Surdo
37	TOM/PERC	TR707 Rim	Gate Rim	TR808 RimLng	Drill Hit	Jungle Snap
38	SD	Real Snare	Jungle Rim 1	Hash Snare	Big Trash SD	Natural Rim
39	CLP	Real Clap 1	Hip Clap	Funk Clap 2	Dist Swish	Big Clap
40	SD	Fat Snare	Ragga Snr 2	DJ Snare	Rage Snare	Jungle Snr 1
41	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom	Jungle Snr 2
42	HH	Real CHH	Bristol CHH	TR909 CHH 2	Air Blip	Mt Pandeiro
43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom	Jungle Snr 2
44	HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	TR909 PHH 1	Beam HiQ	R8 Brush CHH
45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom	Jungle Snr 2
46	HH	Real OHH	Cym OHH	TR909 OHH 1	TR909 DstOHH	Metal Sweep
47	BD	Turbo Kick	Plastic BD 4	TR909 Kick 5	Bomb	Afro Feet
C3 48	BD	TR707 Kick 1	Video Kick	Turbo Kick	Iron Door	Mute Surdo
49	TOM/PERC	TR808 RimLng	Beam HiQ	SideStiker	Thrill	Jungle Snap
50	SD	Deep Snare	DanceHall SD	Lo-Fi Snare	PCM Press	Op Pandeiro
51	CLP	Big Clap	Little Clap	Claptail	Air Gun	Real Clap 2
52	SD	TR707 Snare	Ragga Rim 2	Macho Snare	PCM Press	Hi Timbale
53	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
54	HH	TR808 CHH 1	TR707 CHH	TR909 PHH 1	Real PHH	Chenchen
55	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
56	HH	Pop CHH	Pop CHH	TR909 OHH 3	TR909 PHH 1	Tambourine 1
57	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
58	HH	TR707 OHH	TR707 OHH	Cym OHH	TR909 DstOHH	Tambourine 4
59	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	TablaBaya
C4 60	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	Udo
61	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Bomb Noise	Asian Gong
62	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare	Udo
63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	Cup Cym
64	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Drill Hit	NaturalCrash
65	CYM	Cup Cym	Asian Gong	Asian Gong	ElectricDunk	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3	Mt Pandeiro	Tambourine 2
67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
68	TOM/PERC	Cowbell	Cowbell	Cowbell	PC-2 Machine	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR909 Crash	NaturalCrash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	Crash	CR78 Beat
71	CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	TR727Quijada	TechnoShaker	Cabasa Up
82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker
83	HIT	Triangle 1	MG Attack	Bounce	One!	Whistle
C6 84	HIT	Triangle 1	Air Blip	ElectricDunk	Two!	Whistle
85	HIT	Beam HiQ	Syn Hit	Iron Door	Three!	Short Guiro
86	HIT	Back Hit	TAO Hit	Drill Hit	Kick it!	Long Guiro
87	HIT	Back Hit	Chiki!	Thrill	Wao!	TR808 Claves
88	HIT	Philly Hit	Hey!	PCM Press	Come on!	Hyoshigi
89	OTHERS	Brass Fall	Toy Gun 1	Dist TekGtr	Fuzzy Clap	AfroDrum Rat
90	OTHERS	Rezo Noise	Toy Gun 2	Dist TekGtr	Roll Kick	Mute Cuica
91	OTHERS	Iih Formant	Toy Gun 3	Dist TekGtr	Bomb	Open Cuica
92	OTHERS	Analog Bird	Reso FX	Dist TekGtr	LoTimbale LF	Triangle 2
93	OTHERS	Emergency	Emergency	Gtr FX	TR909 DstOHH	Triangle 1
94	CLP	Down Clap	Big Clap	Air Gun	Fuzzy Clap	Real Clap 1
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	Boost Kick
C7 96	BD	TR909 Kick 1	TR909 Kick 1	Gabba Kick	Roll Kick	Kick Ghost
97	SD	TR909 Snr 3	HH Soul Snr	ElectroSnr 2	TR909 DstSnr	Voice loop
98	SD002	TR808 Snr 5	TR909 Snr 4	Big Trash SD	Flange Snr	Chiki!

Lista de Sets de Percusión Preset

Núm. de Nota	Grupo de Percusión	P: A26 Reverse	P: B01 DR-110&220	P: B02 TR-505&626	P: B03 TR-707&727	P: B04 Techno 4
35	BD	Ele Kick	DR110 Kick	Hip Kick	Optic Kick	HipHop Kick2
C2 36	BD	Turbo Kick	DR110 Kick	TR505 Kick	Lo-Fi Kick 1	Wet Kick
37	TOM/PERC	TR909 Rim	DR220 Rim	TR505 Rim	TR808 Rim	Jungle Snap
38	SD	TR606 Snr 2	DR110 Snr	TR505 Snr	Whack Snare	TR626 Snr 2
39	CLP	Comp Clap	DR110 Clap	TR505 Clap	TR707 Clap	Funk Clap
40	SD	Real Snare	DR110 Snr	TR505 Snr	Antigua Snr	Synth Snare
41	TOM/PERC	Can Tom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Deep Tom	Kick Tom
42	HH	TR808 CHH 2	DR110 CHH	TR505 CHH	Closed Hat	TR606 CHH 1
43	TOM/PERC	Can Tom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Deep Tom	Kick Tom
44	HH	TR808 PHH 1	DR110 CHH	TR505 CHH	Pedal Hat 1	Tight PHH
45	TOM/PERC	Can Tom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Deep Tom	Kick Tom
46	HH	TR808 OHH 1	DR110 OHH	TR505 OHH	Open Hat	DR110 OHH
47	BD	TR707 Kick 1	TR808 Kick 1	TR626 Kick 1	TR707 Kick 1	TR909 Kick 8
C3 48	BD	Plastic BD 3	DR220 Kick	TR626 Kick 2	TR707 Kick 2	Plastic BD 4
49	TOM/PERC	TR707 Rim	DR220 Rim	TR626 Rim	TR707 Rim	MG Pink Nz
50	SD	TR909 Snr 4	DR220 Snr	TR626 Snr 2	Real Snare	CR78 Snare
51	CLP	TR707 Clap	DR220 Clap	TR505 Clap	TR707 Clap	Funk Clap
52	SD	Comp Clap	DR220 Snr	TR626 Snr 3	TR707 Snare	Sim Snare
53	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
54	HH	TR909 CHH 1	DR220 CHH	TR626 CHH	TR707 CHH	DR110 CHH
55	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
56	HH	TR909 PHH 1	DR220 CHH	TR626 CHH	TR707 PHH	Lil' Hat
57	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
58	HH	TR909 DstOHH	DR220 OHH	TR626 OHH	TR707 OHH	Pop Hat Open
59	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
C4 60	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
61	CYM	TR909 Crash	DR220 Cym	TR626 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR707 Tom	DR220 Tom	TR626 Tom	TR707 Tom	Deep Tom
63	CYM	TR707 Ride	DR220 Ride	TR626 Ride	Natural Ride	TR707 Ride
64	CYM	TR909 Crash	DR220 Cym	TR626 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash
65	CYM	Asian Gong	Cup Cym	TR626 CupCym	TR707 Ride	TR606 Cym 2
66	TOM/PERC	Tambourine 2	TR626 Tamb	TR626 Tamb	Tambourine 3	Tambourine 4
67	CYM	TR909 Crash	DR110 Cym	TR626 China	DR220 Cym	NaturalCrash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	MG Zap 6	TR626Cowbell	TR707Cowbell	CR78 Beat
69	CYM	TR606 Cym 2	DR220 Ride	TR909 Crash	TR909 Crash	TR707 Ride
70	TOM/PERC	CR78 Tamb	MG Zap 10	TR505HiCwbel	TR808Cowbell	CR78 Tamb
71	CYM	Cup Cym	MetallicShot	TR505LoCwbel	TR606 Cym 1	Cup Cym
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	TR505 LoCong	TR727HiBongo	Udu Pot1 Hi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	TR505 HiCong	TR727LoBongo	Udu Pot1 Acc
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	TR626MtConga	TR626MtConga	Udu Pot 2
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	TR626OpConga	TR626OpConga	Udu Pot2 Mut
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	TR626LoConga	TR626LoConga	Udu Pot2 Lng
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	TR626 HiTimb	TR727 HiTimb	MG Zap 6
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	TR626 LoTimb	TR727 LoTimb	MG Zap 12
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR626 HiAgo	TR727 Agogo	MG Sweep 5
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR626 LoAgo	TR727 Agogo	P-Zing
81	TOM/PERC	TechnoShaker	Cabasa Up	TR727 Cabasa	TR727 Cabasa	MG Sweep 2
82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	TR727 Maracs	TR727 Maracs	MG Zap 7
83	HIT	Beam HiQ	MG Zap 1	TR626 Claves	ClassicHseHt	Beam HiQ
C6 84	HIT	Tape Rewind	MG Zap 2	MG Zap 9	Construct. 2	Jet Plane
85	HIT	Vinyl Stop	MG Zap 2	MG Sweep 4	MG Zap 1	Air Blip
86	HIT	Come on!	Smear Hit 1	Sawing	Space FX Swp	Dolphin Lo
87	HIT	One!	Construct. 2	D.MuteGt mp	Boing	Back Hit
88	HIT	Pa!	Tekno Hit	Bull Scream	MG Sweep 6	MetallicShot
89	OTHERS	Analog Bird	Boing	Hey! 2	TR727 Chime	Metal Bang
90	OTHERS	Retro UFO	MG Zap 8	MG Sweep 2	Sitar Gliss	Construct. 2
91	OTHERS	Metal Sweep	Ho	MG Zap 2	TR727Whistle	Firebomb
92	OTHERS	Dst Solo Gtr	Canvas	MG Zap 7	TR727Whistle	TR626 LoAgo
93	OTHERS	Emergency	MG Sweep 3	Boing	Siren 2	Thunderbolt
94	CLP	Down Clap	TR909 SnClp1	Group Clap	TR909 Clap 4	Jack Hammer
95	BD	Wet Kick	Dance Kick 1	TR909 Kick 3	TR909 Kick10	JungleKick 2
C7 96	BD	Hip Kick	Toy Kick	TR909 Kick 5	TR808 Kick 1	Hip Kick
97	SD	TR909 Snr 5	Sim Snare	Headz Snare	TR808 Snr 1	Picc. rol Sn
98	SD	Jazz Snare	TR808 Snr 5	TR909 Snr 5	Clap Snare 3	Picc. hrd Sn

Núm. de Nota	Grupo de Percusión	NU-NRG	Hard House	Drum'n'Bass3	Breakbeats	Hip-Hop 3
35	BD	TR909 Kick 5	TR909 Kick10	Hall Kick 2	HipHop Kick1	HipHop Kick3
C2 36	BD	Plastic BD 3	TR909 Kick 6	HipHop Kick3	Hall Kick 2	HipHop Kick1
37	TOM/PERC	Gate Rim	TR909 Rim	Jungle Snap	Gate Rim	MG Zap 7
38	SD	TR909 SnClp2	TR909 Snr 7	Picc. rol Sn	Fat Snare	Slamn' Snr
39	CLP	TR909 Clap 4	Fuzzy Clap	Little Clap	Comp Clap	Real Clap 2
40	SD	TR909 DstSnr	TR909 Snr 8	Picc. hrd Sn	Lo-Fi Snare	PurePhat Snr
41	TOM/PERC	TR909 Tom	TR909 Tom	Deep Tom	Kick Tom	TR606 Tom
42	HH	TR909 CHH 3	TR707 CHH	Real CHH	Real CHH	DR110 CHH
43	TOM/PERC	TR909 Tom	TR909 Tom	Deep Tom	Kick Tom	TR606 Tom
44	HH	TR909 PHH 2	TR707 PHH	Real PHH	Pedal Hat 1	DR110 CHH
45	TOM/PERC	TR909 Tom	TR909 Tom	Deep Tom	Kick Tom	TR606 Tom
46	HH	TR909 OHH 2	TR707 OHH	R8 OHH	Real OHH	DR110 OHH
47	BD	TR909 Kick 8	TR909 Kick 5	JungleKick 2	TR707 Kick 2	TR808 Kick 2
C3 48	BD	TR909 Kick 9	TR909 Kick 9	HipHop Kick2	HipHop Kick3	HipHop Kick2
49	TOM/PERC	Natural Rim	Lo-Fi Rim	Ragga Rim 1	Snap	DR220 Rim
50	SD	Real Snare	TR909 SnClp1	Slamn' Snr	Funk Snr 1	TR626 Snr 2
51	CLP	Claptail	TR909 Clap 1	TR909 SnClp2	Real Clap 1	Funk Clap
52	SD	TR909 Snr 5	TR909 SnClp2	PurePhat Snr	Slamn' Snr	PurePhat Snr
53	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
54	HH	TR909 PHH 1	TR909 CHH 3	Room CHH	Tight CHH	Real CHH
55	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
56	HH	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1	Tight PHH	Tight PHH	Real PHH
57	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
58	HH	TR909 DstOHH	TR909 OHH 2	Hip OHH	Funk OHH	Open Hat
59	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	Jungle Crash	NaturalCrash	16 Drk Crash
62	TOM/PERC	TR808 Tom	TR909 DstTom	TR606 CmpTom	TR505 Tom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR606 Cym 2	Natural Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	Jungle Crash	NaturalCrash	16 Drk Crash
65	CYM	Cup Cym	TR626 Ride	NaturalCrash	Natural Ride	TR626 China
66	TOM/PERC	CR78 Tamb	Tambourine 2	Tambourine 4	Tambourine 3	Tambourine 2
67	CYM	16 Drk Crash	TR626 China	TR606 Cym 2	Asian Gong 5	DR220 Cym
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Cowbell	TR808Cowbell
69	CYM	DR220 Ride	TR626 CupCym	TR909 Crash	DR220 Ride	TR606 Cym 2
70	TOM/PERC	TR727Quijada	TR626Cowbell	CR78 Tamb	TR626 Claves	MG Zap 5
71	CYM	TR626 CupCym	DR110 Cym	Natural Ride	TR626 CupCym	MetallicShot
C5 72	TOM/PERC	HiBongo LoFi	Udu Pot2 Mut	Wadaiko	HiBongo Open	HiBongo Open
73	TOM/PERC	LoBongo LoFi	Udu Pot2 Lng	Wadaiko Rim	LoBongo Open	LoBongo Open
74	TOM/PERC	HiCnga Mt LF	Udu Pot1 Acc	Tsuzumi 2 p	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiCnga Op LF	Udu Pot1 Hi	Tsuzumi 2 mf	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga LoFi	Udu Pot1 Lo	Tsuzumi 2 Hi	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	HiTimbale LF	TR727 HiTimb	Shimedaiko 2	Hi Timbale	Hi Timbale
78	TOM/PERC	LoTimbale LF	TR727 LoTimb	Ohkawa 2	Lo Timbale	Lo Timbale
79	TOM/PERC	TR626 HiAgo	TR727 Agogo	Mokugyo 1	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR626 LoAgo	TR727 Agogo	Mokugyo 2	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TR727 Cabasa	TR626 Shaker	Kane	Cabasa Up	TechnoShaker
82	TOM/PERC	TR727 Maracs	TR626 Shaker	Wind Bell	Maracas	808 Maracas
83	HIT	Mute Cuica	Smear Hit 1	Bendir	TR727Quijada	Scratch SD f
C6 84	HIT	Dist Swish	P-Zing	MG Zap 5	Bendir	Scratch SD r
85	HIT	Bounce	Mute Cuica	Dist Swish	Short Guiro	Metal Sweep
86	HIT	MG Sweep 3	Open Cuica	Dolphin Hi 1	Long Guiro	Boing
87	HIT	MG Zap 15	OrchPrc Hit	Dolphin Hi 2	Smear Hit 1	P-Zing
88	HIT	MG Zap 9	Philly Hit	Dolphin Md	Lo-Fi RoomTp	MG Sweep 5
89	OTHERS	Hoo!	MG Sweep 5	Dolphin Lo	Str Attack	Sitar Gliss
90	OTHERS	JP Hoover	Hoo!	MG Zap 11	Berimbau Mut	Smear Hit 1
91	OTHERS	MG Big Lead	Ooh! 2	MG Sweep 3	Construct. 2	Bull Scream
92	OTHERS	Bull Scream	Wao!	Space FX Swp	Ooh! 2	Wao!
93	OTHERS	Turbine	Shout	MG Sweep 5	Shout	Hey! 2
94	CLP	Real Clap 2	Big Clap	Funk Clap	TR909 Clap 3	Cheap Clap
95	BD	TR909 Kick 9	HipHop Kick2	TR808 Kick 2	Hazy Kick	Hall Kick 2
C7 96	BD	TR909 Kick 3	TR909 Kick 6	Lo-Fi Kick 2	TR808 Kick 2	TR909 Kick 9
97	SD	Flange Snr	TR606 Snr 2	TR808 Snr 8	Picc. rol Sn	TR808 Snr 5
98	SD	Lo-Hard Snr	Lo-Hard Snr	MC Snare	PurePhat Snr	RaggaTightSD
	P: B05	P: B06	P: B07	P: B08	P: B09	

Lista de Sets de Percusión Preset

Núm. de Nota	Grupo de Percusión	P: B10 Trip-Hop	P: B11 R&B	P: B12 Electro 2	P: B13 Monde	P: B14 World Perc
35	BD	TR909 Kick10	TR909 Kick 9	Toy Kick	MG Attack	Bendir
C2 36	BD	TR909 Kick 7	HipHop Kick1	TR909 Kick 7	Amsterdam BD	Wadaiko
37	TOM/PERC	Natural Rim	Gate Rim	Analog Rim	TR808 RimLng	Wadaiko Rim
38	SD	TR808 Snr 6	Deep Snare	TR808 Snr 2	Toy Gun 3	Tsuzumi 2 mf
39	CLP	Real Clap 2	Hip Clap	Finger Snap	TR909 SnClp1	Ohkawa 2
40	SD	Headz Snare	Funk Snr 1	ElectroSnr 2	TR808 Snr 3	Tsuzumi 2 Hi
41	TOM/PERC	TR606 Tom	DR220 Tom	MG Zap 6	MG Zap 7	Tsuzumi 2 p
42	HH	TR606 CHH 1	TR808 CHH 1	DR220 CHH	TR808 CHH 2	Mokugyo 2
43	TOM/PERC	TR606 Tom	DR220 Tom	MG Zap 6	MG Zap 7	Tsuzumi 2 p
44	HH	TR606 PHH 1	TR808 PHH 1	DR220 CHH	P5 Noise	Mokugyo 1
45	TOM/PERC	TR606 Tom	DR220 Tom	MG Zap 6	MG Zap 7	Tsuzumi 2 p
46	HH	TR606 OHH	TR808 OHH 1	DR220 OHH	TR606 OHH	Wind Bell
47	BD	Lo-Fi Kick 1	TR909 Kick 7	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	Afro Feet
C3 48	BD	JungleKick 2	HipHop Kick2	TR909 Kick 8	TR909 Kick 8	Open Surdo
49	TOM/PERC	SideStiker	Lo-Fi Rim	Boing	MG Zap 1	DR220 Rim
50	SD	Tiny Snare 1	TR909 Snr 8	Flange Snr	Flange Snr	Afro Clap
51	CLP	Clap Snare 3	Big Clap	TR808 Clap	Claptail	Real Clap 1
52	SD	TekRok Snare	Solid Snare	Synth Snare	CR78 Snare	OrchPrc Hit
53	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR808 Tom	Tabla
54	HH	DR550 CHH 2	Closed Hat	Metal Bang	Tight CHH	Chenchen
55	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR909 Tom	LoConga Open
56	HH	Pedal Hat 1	Bristol CHH	Metal Bang	DR220 OHH	Tambourine 1
57	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR808 Tom	Tabla
58	HH	DR550 OHH	Cym OHH	MetallicShot	TR909 OHH 3	Tambourine 4
59	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR909 Tom	LoConga Open
C4 60	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR808 Tom	Tabla
61	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR626 Crash	TR909 Crash	Asian Gong 3
62	TOM/PERC	TR808 Tom	Natural Tom	Syn Tom	TR909 Tom	LoConga Open
63	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR626 Ride	TR909 Ride	Asian Gong 6
64	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR626 Crash	TR909 Crash	Asian Gong 3
65	CYM	MG Zap 10	Cup Cym	Asian Gong 7	MetallicShot	Asian Gong 2
66	TOM/PERC	Tambourine 4	Tambourine 2	CR78 Tamb	Tambourine 3	Chenchen
67	CYM	DR220 Ride	TR909 Crash	TR626 CupCym	NaturalCrash	Asian Gong 4
68	TOM/PERC	CR78 Cowbell	Cowbell	CR78 Cowbell	TR808Cowbell	Kane
69	CYM	Cup Cym	TR626 China	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	Asian Gong 5
70	TOM/PERC	MG Zap 2	TR808Cowbell	MG Attack	Retro UFO	Triangle 2
71	CYM	Kane	Natural Ride	P-Zing	Natural Ride	Asian Gong 7
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	TablaBaya 6	MG Zap 1	PC-2 Machine	TablaBaya 2
73	TOM/PERC	LoBongo Open	TablaBaya 1	MG Zap 2	PC-2 Machine	TablaBaya 1
74	TOM/PERC	HiConga Mute	TR626MtConga	MG Zap 3	Sine	TablaBaya 5
75	TOM/PERC	HiConga Open	TR626OpConga	MG Zap 4	Sine	TablaBaya 4
76	TOM/PERC	LoConga Open	TR626LoConga	MG Zap 5	Sine	TablaBaya 3
77	TOM/PERC	Hi Timbale	TR626 HiTimb	MG Zap 6	Boing	TablaBaya 7
78	TOM/PERC	Lo Timbale	TR626 LoTimb	MG Zap 7	MG Sweep 1	TablaBaya 6
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	MG Zap 8	MG Sweep 2	Udu Pot2 Mut
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	MG Zap 9	MG Sweep 4	Udu Pot2 Lng
81	TOM/PERC	TechnoShaker	Cabasa Up	MG Zap 10	MG Sweep 5	Hyoshigi
82	TOM/PERC	808 Maracas	Maracas	MG Zap 13	Cabasa Up	TablaBaya 8
83	HIT	Emergency	TR727Quijada	MG Zap 14	Beam HiQ	Udu Pot 1
C6 84	HIT	Scratch SD r	TR727 Chime	MG Zap 15	MG Sweep 6	Udu Pot 2
85	HIT	MG Pink Nz	Short Guiro	Analog Bird	MG Blip	Udu Pot1 Lo
86	HIT	Vinyl Stop	Long Guiro	PC-2 Machine	Chiki!	Udu Pot1 Hi
87	HIT	LoFi MinorHt	MG Zap 11	Drill Hit	Air Gun	Udu Pot1 Slp
88	HIT	Punch	Wah Gtr 2c	Dolphin Lo	Frog Wave	Udu Pot1 Acc
89	OTHERS	Hey! 2	Wah Gtr 2d	Toy Gun 3	Metal Bang	Ho
90	OTHERS	ElectricDunk	Dolphin Hi 1	Emergency	Bendir	Yoh
91	OTHERS	Bounce	Dolphin Hi 2	Turbine	MetallicShot	iYooh
92	OTHERS	MetallicShot	Triangle 1	Shout	MetallicShot	Hey! 2
93	OTHERS	MG Sweep 5	Triangle 1	Come on!	JP8000 FBK	Sitar Gliss
94	CLP	Down Clap	Snap	Udu Pot1 Acc	Funky Clap	Funky Clap
95	BD	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	Plastic BD 4	TR909 Kick 6	JungleKick 2
C7 96	BD	HipHop Kick2	Hip Kick	TR909 Kick 3	TR505 Kick	HipHop Kick2
97	SD	Fat Snare	Picc. rol Sn	Jungle Rim 3	Deep Tom	East Snare
98	SD	Funk Snr 1	Picc. hrd Sn	TR606 Snr 1	TR626 Snr 2	PurePhat Snr

Lista de Formas de Onda

Groupo-A

Núm.	Nombre	Núm.	Nombre	Núm.	Nombre	Núm.	Nombre	Núm.	Nombre
001	TB Dst Saw	052	Ac Bass	103	Trumpet	154	Dist Hit	205	TR808 Tom
002	TB Dst Sqr 1	053	Voco Bass	104	Mute Trumpet	155	Thin Beef	206	TR606 Tom
003	TB Dst Sqr 2	054	Fingered Bs	105	Soprano Sax	156	Tekno Hit	207	TR606 CmpTom
004	TB Reso Sqr1	055	Pick Bass	106	Solo Sax	157	Back Hit	208	TR707 Tom
005	TB Reso Sqr2	056	Fretless Bs	107	Baritone Sax	158	TAO Hit	209	Syn Tom
006	TB Saw	057	Slap Bass	108	Brass Fall	159	Philly Hit	210	Deep Tom
007	TB SolidSaw1	058	Juno Rave	109	Flute	160	INDUST. MENU	211	Can Tom
008	TB SolidSaw2	059	Blaster	110	Pan Flute	161	Analog Bird	212	Kick Tom
009	TB Square 1	060	Fat JP-6	111	Shakuhachi	162	Retro UFO	213	Natural Tom
010	TB Square 2	061	OB Strings	112	Bagpipe	163	PC-2 Machine	214	PERCUS MENU1
011	TB Sqr Decay	062	Orch Strings	113	Breath	164	Hoo	215	PERCUS MENU2
012	TB Natural	063	Pizzy Techno	114	Feedbackwave	165	Metal Sweep	216	TR808 Conga
013	JP8000 Saw 1	064	Choir	115	Atmosphere	166	Afro Feet	217	HiBongo Open
014	JP8000 Saw 2	065	Syn Vox 1	116	Rezo Noise	167	Bomb	218	LoBongo Open
015	MG Saw	066	Syn Vox 2	117	MG White Nz	168	Bounce	219	HiConga Mute
016	Synth Saw 1	067	Syn Vox 3	118	P5 Noise	169	ElectricDunk	220	HiConga Open
017	JP-8 Saw	068	Ac Piano	119	MG Pink Nz	170	Iron Door	221	LoConga Open
018	P5 Saw	069	D-50 EP	120	Bomb Noise	171	Dist Swish	222	HiBongo LoFi
019	Synth Saw 2	070	E.Piano	121	Sea	172	Drill Hit	223	LoBongo LoFi
020	OB Saw	071	Clavi	122	Brush Noise	173	Thrill	224	HiCnga Mt LF
021	D-50 Saw	072	Full Stop	123	Space Noise	174	PCM Press	225	HiCnga Op LF
022	JP-6 Square	073	FM Club Org	124	Scream	175	Air Gun	226	LoConga LoFi
023	MG Square	074	E.Organ 1	125	Jet Plane	176	VOICE MENU	227	Timpani
024	P5 Square	075	E.Organ 2	126	Toy Gun 1	177	One!	228	Mute Surdo
025	JP-8 Pulse	076	Church Org	127	Crash	178	Two!	229	Open Surdo
026	JP-6 Pulse	077	Power B fst	128	Toy Gun 2	179	Three!	230	Hi Timbale
027	MG Pulse	078	Power B slw	129	Toy Gun 3	180	Kick it!	231	Lo Timbale
028	260 Pulse	079	Org Chord	130	Emergency	181	Come on!	232	HiTimbale LF
029	JU-2 Sub OSC	080	Tubular	131	Buzzer	182	Wao!	233	LoTimbale LF
030	Frog wave	081	Glockenspiel	132	Insect	183	Shout	234	Tabla
031	Digiwave	082	Vibraphone	133	Tonality	184	Ooh! 1	235	TablaBaya
032	FM Pulse	083	FantabellSub	134	Ring Osc	185	Ooh! 2	236	Udo
033	JP8000 PWM	084	DIGI Bell	135	Reso FX	186	Voice loop	237	AfroDrum Rat
034	JP8000 FBK	085	Steel Drum	136	SCRATCH MENU	187	Pa!	238	Chenchen
035	260 Sub OSC	086	Marimba	137	Vinyl Noise	188	Canvas	239	Op Pandeiro
036	Dist Synth	087	Balaphone	138	Scratch BD f	189	Punch	240	Mt Pandeiro
037	Dist Square	088	Kalimba	139	Scratch BD r	190	Chiki!	241	Tambourine 1
038	MG Triangle	089	Steel Gtr	140	Scratch SD f	191	Hey!	242	Tambourine 2
039	Jungle Bass	090	Clean TC	141	Scratch SD r	192	Laugh	243	Tambourine 3
040	260 Sine Bs	091	Dst Solo Gtr	142	Scratch ALT	193	Aah Formant	244	Tambourine 4
041	MC-202 Bass	092	Dist TekGtr	143	Tape Rewind	194	Eeh Formant	245	CR78 Tamb
042	SH-101 Bass	093	Gtr FX	144	Vinyl Stop	195	Iih Formant	246	COWBELL MENU
043	Octa Bass	094	Harmo Gtr	145	HIT MENU	196	Ooh Formant	247	TR808Cowbell
044	Funky Bass	095	Wah Gtr 1	146	MG Blip	197	Uuh Formant	248	TR707Cowbell
045	Poly Bass	096	Wah Gtr 2	147	Beam HiQ	198	Dist Ooh Vox	249	CR78 Cowbell
046	MG Bass	097	Wah Gtr 2a	148	MG Attack	199	Auh Voice	250	Cowbell
047	FM Super Bs	098	Wah Gtr 2b	149	Air Blip	200	Stream	251	TR727 Agogo
048	Solid Bass	099	Wah Gtr 2c	150	Org Click	201	Bird	252	CR78 Beat
049	Organ Bass	100	Wah Gtr 2d	151	Syn Hit	202	TOM MENU	253	Triangle 1
050	Dirty Bass	101	Sitar	152	Techno Scene	203	TR909 Tom	254	Triangle 2
051	Upright Bs	102	Brass	153	Techno Chord	204	TR909 DstTom		

Groupo-B

Núm.	Nombre	Núm.	Nombre	Núm.	Nombre	Núm.	Nombre	Núm.	Nombre
001	SHKR+ MENU	052	R8 Brush CHH	103	TR707 Clap	154	Rap Snare	205	ElectroSnr 2
002	808 Maracas	053	Jungle Hat	104	Cheap Clap	155	Jungle Snr 1	206	Synth Snare
003	Maracas	054	PHH MENU	105	Funk Clap	156	Antigua Snr	207	Roll Snare
004	Cabasa Up	055	TR909 PHH 1	106	Little Clap	157	Real Snare	208	KICK MENU 1
005	TechnoShaker	056	TR909 PHH 2	107	Real Clap 1	158	Tiny Snare 1	209	KICK MENU 2
006	TR626 Shaker	057	TR808 PHH 1	108	Real Clap 2	159	Tiny Snare 2	210	KICK MENU 3
007	Dance Shaker	058	TR808 PHH 2	109	Funky Clap	160	Break Snare1	211	TR909 Kick 1
008	CR78 Guiro	059	TR606 PHH 1	110	Comp Clap	161	Break Snare2	212	TR909 Kick 2
009	Long Guiro	060	TR606 PHH 2	111	Hip Clap	162	MC Snare	213	TR909 Kick 3
010	Short Guiro	061	TR707 PHH	112	Down Clap	163	East Snare	214	TR909 Kick 4
011	Mute Cuica	062	Hip PHH	113	Group Clap	164	Phat Snare	215	Plastic BD 1
012	Open Cuica	063	Tight PHH	114	Big Clap	165	Brush Slap 1	216	Plastic BD 2
013	Whistle	064	Pedal Hat 1	115	Claptail	166	Brush Slap 2	217	Plastic BD 3
014	TR727Quijada	065	Real PHH	116	Clap Snare 1	167	Deep Snare	218	Plastic BD 4
015	Jingle Bell	066	Pedal Hat 2	117	Fuzzy Clap	168	Fat Snare	219	TR909 Kick 5
016	Belltree	067	OHH MENU 1	118	Snap	169	Disco Snare	220	TR808 Kick 1
017	Wind Chime	068	OHH MENU 2	119	Finger Snap	170	DJ Snare	221	TR808 Kick 2
018	RIM MENU	069	TR909 OHH 1	120	SNR MENU 1	171	Macho Snare	222	TR808 Kick 3
019	TR909 Rim	070	TR909 OHH 2	121	SNR MENU 2	172	Hash Snare	223	TR808 Kick 4
020	TR808 Rim	071	TR909 OHH 3	122	SNR MENU 3	173	Lo-Hard Snr	224	TR808 Kick 5
021	TR808 RimLng	072	TR909 DstOHH	123	SNR MENU 4	174	Indus Snare	225	TR606 Kick
022	TR707 Rim	073	TR808 OHH 1	124	SNR MENU 5	175	Rage Snare	226	TR606 Dst BD
023	Analog Rim	074	TR808 OHH 2	125	SNR MENU 6	176	TekRok Snare	227	TR707 Kick 1
024	Natural Rim	075	TR606 OHH	126	TR909 Snr 1	177	Big Trash SD	228	TR707 Kick 2
025	Ragga Rim 1	076	TR606 DstOHH	127	TR909 Snr 2	178	Ragga Rim 2	229	Toy Kick
026	Lo-Fi Rim	077	TR707 OHH	128	TR909 Snr 3	179	Gate Rim	230	Analog Kick
027	Wood Block	078	CR78 OHH	129	TR909 Snr 4	180	SideStiker	231	Boost Kick
028	Jungle Snap	079	Hip OHH	130	TR909 Snr 5	181	HipJazz Snr	232	West Kick
029	TR808 Claves	080	Pop Hat Open	131	TR909 Snr 6	182	HH Soul Snr	233	JungleKick 1
030	Hyoshigi	081	Open Hat	132	TR909 Snr 7	183	Cross Snare	234	Optic Kick
031	CHH MENU 1	082	Cym OHH	133	TR909 DstSnr	184	Jungle Rim 1	235	Wet Kick
032	CHH MENU 2	083	DR550 OHH	134	TR808 Snr 1	185	Ragga Snr 2	236	Lo-Fi Kick 1
033	TR909 CHH 1	084	Funk OHH	135	TR808 Snr 2	186	Upper Snare	237	Hazy Kick
034	TR909 CHH 2	085	Real OHH	136	TR808 Snr 3	187	Lo-Fi Snare	238	Hip Kick
035	TR808 CHH 1	086	R8 OHH	137	TR808 Snr 4	188	RaggaTightSD	239	Video Kick
036	TR808 CHH 2	087	CYMBAL MENU	138	TR808 Snr 5	189	Flange Snr	240	Tight Kick
037	TR808 CHH 3	088	TR606 Cym 1	139	TR808 Snr 6	190	Machine Snr	241	Break Kick
038	TR606 CHH 1	089	TR606 Cym 2	140	TR808 Snr 7	191	Clap Snare 3	242	Turbo Kick
039	TR606 CHH 2	090	TR909 Ride	141	TR808 Snr 8	192	Solid Snare	243	Ele Kick
040	TR606 DstCHH	091	TR707 Ride	142	TR808 Snr 9	193	Funk Clap 2	244	Dance Kick 1
041	TR707 CHH	092	Natural Ride	143	TR606 Snr 1	194	Jungle Rim 2	245	Kick Ghost
042	CR78 CHH	093	Cup Cym	144	TR606 Snr 2	195	Jungle Rim 3	246	Lo-Fi Kick 2
043	DR55 CHH 1	094	TR909 Crash	145	TR606 Snr 3	196	Jungle Snr 2	247	JungleKick 2
044	Closed Hat	095	NaturalCrash	146	DanceHall SD	197	Urban Snare	248	TR909 Dst BD
045	Pop CHH	096	Jungle Crash	147	TR707 Snare	198	Urban RollSD	249	Amsterdam BD
046	Real CHH	097	Asian Gong	148	CR78 Snare	199	R&B Snare	250	Gabba Kick
047	Bristol CHH	098	CLAP MENU 1	149	Clap Snare 2	200	R8 Brush Tap	251	Roll Kick
048	DR550 CHH 2	099	CLAP MENU 2	150	Jngl Tiny SD	201	R8 BrshSwill		
049	Tight CHH	100	TR909 Clap 1	151	Jazz Snare	202	R8 BrushRoll		
050	Hip CHH	101	TR909 Clap 2	152	Headz Snare	203	Sim Snare		
051	Room CHH	102	TR808 Clap	153	Whack Snarel	204	ElectroSnr 1		

Groupo-C

Núm.	Nombre
1	MG Big Lead
2	JP Hardcore
3	JP Hoover
4	JP Seq.Synth
5	P5 Unisync
6	P5 UnisyncLp
7	Mondigital
8	MondigitalLp
9	OSC Saw
10	OSC Reso Saw
11	Siren Synth
12	Sine
13	MG Bass 2
14	MG Big Bass
15	Solid Bass 2
16	Jazz Bass
17	Ac.Bass A
18	Ac.Bass C
19	Tremolo sfz
20	Choir Aah A
21	Choir Aah B
22	Choir Aah C
23	Piano 2
24	Lo-Fi Wurly
25	E.Organ 3
26	Overdrive 1A
27	Overdrive 1C
28	Funk Gt
29	Funk Gt Mute
30	D.MuteGt mp
31	Sitar 2
32	Bagpipe 2
33	Solo Tpt. A
34	Solo Tpt. C
35	Blow Sax A
36	Blow Sax B
37	Blow Sax C
38	Tron Flute
39	DIDGERI MENU
40	Didgeridoo 1
41	Didgeridoo 2
42	Didgeridoo 3
43	BERIMBA MENU
44	Berimbau Opn
45	Berimbau Up
46	Berimbau Dn
47	Berimbau Mut
48	Str Attack
49	Lo-Fi RoomTp
50	Smear Hit 1
51	Smear Hit 2
52	LoFi MinorHt
53	ClassicHseHt
54	OrchPrc Hit
55	Sitar Gliss
56	Thunderbolt
57	Construct. 2
58	Jack Hammer
59	Turbine
60	Sawing
61	120:Steaming
62	SteamWhistle
63	Firebomb
64	Metal Bang
65	MetallicShot
66	P-Zing
67	Boing
68	MG Zap MENU
69	MG Zap 1
70	MG Zap 2
71	MG Zap 3
72	MG Zap 4
73	MG Zap 5
74	MG Zap 6
75	MG Zap 7
76	MG Zap 8
77	MG Zap 9
78	MG Zap 10
79	MG Zap 11
80	MG Zap 12
81	MG Zap 13
82	MG Zap 14
83	MG Zap 15
84	SWEEP MENU
85	MG Sweep 1
86	MG Sweep 2
87	MG Sweep 3
88	MG Sweep 4
89	MG Sweep 5
90	MG Sweep 6
91	Space FX Swp
92	Siren 2
93	VOICE MENU
94	Bull Scream
95	Hoo!
96	Hey! 2
97	Ho
98	Yoh
99	iYooh
100	Dolphin Hi 1
101	Dolphin Hi 2
102	Dolphin Md
103	Dolphin Lo
104	TOM MENU 2
105	DR220 Tom
106	TR505 Tom
107	TR626 Tom
108	PERCUS MENU3
109	PERCUS MENU4
110	TR505 HiCong
111	TR505 LoCong
112	TR626MtConga
113	TR626OpConga
114	TR626LoConga
115	TR727HiBongo
116	TR727LoBongo
117	TR626 HiTimb
118	TR626 LoTimb
119	TR727 HiTimb
120	TR727 LoTimb
121	Bendir
122	Timpani 2
123	TR505 Tabla
124	TR626 Tamb
125	TR505HiCwbel
126	TR505LoCwbel
127	TR626Cowbell
128	TR626 Claves
129	TR626 HiAgo
130	TR626 LoAgo
131	TR727 Maracs
132	TR727 Cabasa
133	TR727Whistle
134	TR727 Chime
135	TABLABY MENU
136	TablaBaya 1
137	TablaBaya 2
138	TablaBaya 3
139	TablaBaya 4
140	TablaBaya 5
141	TablaBaya 6
142	TablaBaya 7
143	TablaBaya 8
144	UDU POT MENU
145	Udu Pot 1
146	Udu Pot 2
147	Udu Pot1 Lo
148	Udu Pot1 Hi
149	Udu Pot1 Slp
150	Udu Pot1 Acc
151	Udu Pot2 Lng
152	Udu Pot2 Mut
153	JAPAN MENU
154	Wadaiko
155	Wadaiko Rim
156	Shimedaiko 2
157	Tsuzumi 2 p
158	Tsuzumi 2 mf
159	Tsuzumi 2 Hi
160	Ohkawa 2
161	Mokugyo 1
162	Mokugyo 2
163	Kane
164	Wind Bell
165	RIM MENU 2
166	DR220 Rim
167	TR505 Rim
168	TR626 Rim
169	HIHAT MENU 2
170	DR110 CHH
171	DR220 CHH
172	TR505 CHH
173	TR626 CHH
174	TR909 CHH 3
175	Lil’ Hat
176	HipHop Hat 1
177	HipHop Hat 2
178	DR110 OHH
179	DR220 OHH
180	TR505 OHH
181	TR626 OHH
182	CYNBAL MENU2
183	DR110 Cym
184	DR220 Cym
185	TR626 Crash
186	16 Drk Crash
187	DR220 Ride
188	TR626 Ride
189	TR626 China
190	TR626 CupCym
191	ASIAGNG MENU
192	Asian Gong 1
193	Asian Gong 2
194	Asian Gong 3
195	Asian Gong 4
196	Asian Gong 5
197	Asian Gong 6
198	Asian Gong 7
199	CLAP MENU 3
200	DR110 Clap
201	DR220 Clap
202	TR505 Clap
203	TR909 Clap 3
204	TR909 Clap 4
205	TR909 SnClp1
206	TR909 SnClp2
207	Afro Clap
208	SNR MENU 7
209	DR110 Snr
210	DR220 Snr
211	TR505 Snr
212	TR626 Snr 2
213	TR626 Snr 3
214	TR909 Snr 8
215	Funk Snr 1
216	Picc. hrd Sn
217	Picc. rol Sn
218	PurePhat Snr
219	Slamn’ Snr
220	KICK MENU 4
221	KICK MENU 5
222	DR110 Kick
223	DR220 Kick
224	TR505 Kick
225	TR626 Kick 1
226	TR626 Kick 2
227	TR909 Kick 6
228	TR909 Kick 7
229	TR909 Kick 8
230	TR909 Kick 9
231	TR909 Kick10
232	HipHop Kick1
233	JungleKick 2
234	HipHop Kick2
235	HipHop Kick3
236	Hall Kick 2

Lista de Patrones Preset

Techno

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
1	Psy Trance 1	138	8	MASA
2	Psy Trance 2	138	8	MASA
3	Psy Trance 3	140	4	MASA
4	Psy Trance 4	139	4	MASA
5	Psy Trance 5	144	4	MASA
6	Psy Trance 6	141	4	MASA
7	Psy Trance 7	140	4	MASA
8	Psy Trance 8	141	4	MASA
9	Psy Trance 9	138	8	MASA
10	Psy Trance 10	138	4	MASA
11	Trance 1	139	4	MASA
12	Trance 2	138	8	MASA
13	Trance 3	140	4	Cappadocia Productions
14	Trance 4	140	4	Cappadocia Productions
15	Trance 5	140	8	YOJI BIOMEHANIKA
16	Trance 6	140	8	HEIGO TANI
17	Trance 7	138	4	MASA
18	Trance 8	143	4	B.U.S
19	Minimal 1	137	4	SHUFFLEMASTER
20	Minimal 2	137	4	Roland Corporation
21	Minimal 3	137	4	SHUFFLEMASTER
22	Minimal 4	137	4	Roland Corporation
23	Minimal 5	137	4	SHUFFLEMASTER
24	Minimal 6	137	4	Roland Corporation
25	Minimal 7	137	4	SHUFFLEMASTER
26	Minimal 8	137	4	SHUFFLEMASTER
27	Minimal 9	137	4	SHUFFLEMASTER
28	Minimal 10	137	8	SHUFFLEMASTER
29	Minimal 11	137	4	SHUFFLEMASTER
30	Minimal 12	137	4	SHUFFLEMASTER
31	DetroitTechno 1	136	8	HEIGO TANI
32	DetroitTechno 2	132	4	HEIGO TANI
33	DetroitTechno 3	130	8	HEIGO TANI
34	DetroitTechno 4	135	4	Cappadocia Productions
35	DetroitTechno 5	136	8	Cappadocia Productions
36	DetroitTechno 6	135	4	Cappadocia Productions
37	DetroitTechno 7	137	4	SHUFFLEMASTER
38	DetroitTechno 8	137	8	SHUFFLEMASTER
39	DetroitTechno 9	132	8	HEIGO TANI
40	New Electro 1	138	4	MASA
41	New Electro 2	133	4	SHUFFLEMASTER

42	New Electro 3	134	4	SHUFFLEMASTER

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
43	New Electro 4	138	4	MASA
44	New Electro 5	131	4	SHUFFLEMASTER
45	New Electro 6	137	4	SHUFFLEMASTER
46	New Electro 7	137	8	SHUFFLEMASTER
47	New Electro 8	135	4	Cappadocia Productions
48	Early Techno 1	130	4	Cappadocia Productions
49	Early Techno 2	140.5	4	Cappadocia Productions
50	Early Techno 3	140	4	Cappadocia Productions
51	Early Techno 4	125	4	Cappadocia Productions
52	Early Techno 5	138.5	4	Cappadocia Productions
53	Industrial 1	127	4	MASA
54	Industrial 2	129	4	MASA
55	Industrial 3	130	8	MASA
56	Industrial 4	128	4	MASA
57	Industrial 5	128	4	MASA
58	Ambient 1	83	4	HEIGO TANI
59	Ambient 2	75	4	Cappadocia Productions
60	Ambient 3	70	4	HEIGO TANI
61	Ambient 4	100	4	Cappadocia Productions
62	Ambient 5	75	4	Cappadocia Productions
63	Ambient 6	75	6	HEIGO TANI
64	Dream Trance 1	143	4	B.U.S
65	Dream Trance 2	136	4	Roland Corporation
66	Dream Trance 3	140	8	B.U.S
67	Dream Trance 4	136	4	B.U.S
68	Dream Trance 5	136	4	B.U.S
69	Dream Trance 6	145	4	HEIGO TANI
70	Dream Trance 7	138	4	HEIGO TANI
71	Dream Trance 8	139	4	B.U.S
72	Dream Trance 9	143	4	B.U.S
73	Dream Trance 10	138	4	B.U.S
74	NU-NRG 1	150	8	YOJI BIOMEHANIKA
75	NU-NRG 2	150	8	YOJI BIOMEHANIKA
76	NU-NRG 3	147	8	YOJI BIOMEHANIKA
77	NU-NRG 4	146	8	YOJI BIOMEHANIKA
78	NU-NRG 5	147	8	YOJI BIOMEHANIKA
79	Gabba 1	180	4	YOJI BIOMEHANIKA
80	Gabba 2	180	4	Cappadocia Productions
81	Gabba 3	185	4	Cappadocia Productions
82	Gabba 4	185	8	Cappadocia Productions
83	Gabba 5	205	4	HEIGO TANI
84	Gabba 6	200	4	HEIGO TANI
85	Gabba 7	230	4	HEIGO TANI
86	HappyHardcore 1	175	8	YOJI BIOMEHANIKA
87	HappyHardcore 2	175	8	YOJI BIOMEHANIKA
88	HappyHardcore 3	176	8	YOJI BIOMEHANIKA
89	HappyHardcore 4	173	8	YOJI BIOMEHANIKA
90	HappyHardcore 5	175	8	YOJI BIOMEHANIKA

House

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
91	Garage House 1	127	4	Roland Corporation
92	Garage House 2	128	8	Soulmates Graphica
93	Garage House 3	126	8	Soulmates Graphica
94	Garage House 4	130	8	B.U.S
95	Garage House 5	127	4	Roland Corporation
96	Garage House 6	126	8	Soulmates Graphica
97	Garage House 7	135	8	B.U.S
98	House 1	128	8	Soulmates Graphica
99	House 2	126	8	Soulmates Graphica
100	House 3	130	8	Soulmates Graphica
101	House 4	126	4	Soulmates Graphica
102	House 5	133	8	B.U.S
103	House 6	125	8	Soulmates Graphica
104	House 7	134	8	B.U.S
105	House 8	134	16	B.U.S
106	Chicago House 1	130	4	HEIGO TANI
107	Chicago House 2	130	4	HEIGO TANI
108	Chicago House 3	133	12	HEIGO TANI
109	Chicago House 4	133	4	SHUFFLEMASTER
110	Chicago House 5	133	8	SHUFFLEMASTER
111	Chicago House 6	133	8	SHUFFLEMASTER
112	US HardHouse 1	128	4	Roland Corporation
113	US HardHouse 2	133	8	Soulmates Graphica
114	US HardHouse 3	133	4	Soulmates Graphica
115	US HardHouse 4	128	8	Soulmates Graphica
116	US HardHouse 5	133	8	Soulmates Graphica
117	US HardHouse 6	132	4	Soulmates Graphica
118	US HardHouse 7	130	4	Soulmates Graphica
119	US HardHouse 8	132	8	Soulmates Graphica
120	US HardHouse 9	132	4	Soulmates Graphica
121	US HardHouse 10	132	8	Soulmates Graphica
122	US HardHouse 11	128	8	Soulmates Graphica
123	US HardHouse 12	130	8	Soulmates Graphica
124	Latin House 1	135	8	Roland Corporation
125	Latin House 2	130	8	Roland Corporation
126	Latin House 3	126	4	Roland Corporation
127	UK HardHouse 1	140	8	YOJI BIOMEHANIKA
128	UK HardHouse 2	145	8	YOJI BIOMEHANIKA
129	UK HardHouse 3	139	4	YOJI BIOMEHANIKA
130	UK HardHouse 4	138	4	B.U.S
131	UK HardHouse 5	143	4	B.U.S
132	UK HardHouse 6	136	8	B.U.S
133	UK HardHouse 7	136	8	B.U.S
134	UK HardHouse 8	139	4	B.U.S
135	UK HardHouse 9	136	4	Roland Corporation
136	UK HardHouse 10	138	4	B.U.S
137	Progressive 1	132	16	YOJI BIOMEHANIKA
138	Progressive 2	145	16	YOJI BIOMEHANIKA

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
139	Progressive 3	145	8	YOJI BIOMEHANIKA
140	Progressive 4	135	8	YOJI BIOMEHANIKA
141	Progressive 5	130	8	YOJI BIOMEHANIKA
142	Progressive 6	130	8	YOJI BIOMEHANIKA

HipHop

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
143	HipHop East 1	92	4	DJ KENT
144	HipHop East 2	92	4	DJ KENT
145	HipHop East 3	94	4	DJ KENT
146	HipHop East 4	90	4	DJ KENT
147	HipHop East 5	88	4	Roland Corporation
148	HipHop East 6	92	4	DJ KENT
149	HipHop East 7	93	4	DJ KENT
150	HipHop East 8	90	4	DJ KENT
151	HipHop East 9	65	4	DJ KENT
152	HipHop East 10	93	4	DJ KENT
153	HipHop East 11	84	4	Roland Corporation
154	HipHop East 12	88	4	Roland Corporation
155	G-Funk 1	94	4	Roland Corporation
156	G-Funk 2	94	4	Roland Corporation
157	G-Funk 3	94	4	Roland Corporation
158	G-Funk 4	88	4	Roland Corporation
159	G-Funk 5	92	4	Roland Corporation
160	G-Funk 6	92	4	Roland Corporation
161	G-Funk 7	96	4	Roland Corporation
162	G-Funk 8	90	4	Roland Corporation
163	Abstract 1	82	4	DJ KENT
164	Abstract 2	88	4	Roland Corporation
165	Abstract 3	88	4	DJ KENT
166	Abstract 4	94	4	Roland Corporation
167	Abstract 5	90	4	DJ KENT
168	Electro 1	108	4	Cappadocia Productions
169	Electro 2	110	4	DJ KENT
170	Electro 3	125	4	Cappadocia Productions
171	Electro 4	105	4	DJ KENT
172	Electro 5	120	4	DJ KENT
173	R&B 1	80	4	Roland Corporation
174	R&B 2	78	4	Roland Corporation
175	R&B 3	60	4	Roland Corporation
176	R&B 4	85	4	Roland Corporation
177	R&B 5	110	4	Roland Corporation
178	NewJackSwing 1	102	8	presto
179	NewJackSwing 2	86	8	presto

Drum'n'Bass

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
180	Artcore 1	165	8	Roland Corporation
181	Artcore 2	165	8	Roland Corporation
182	Artcore 3	160	8	Roland Corporation
183	Artcore 4	160	4	Cappadocia Productions
184	Artcore 5	160	4	Cappadocia Productions
185	JazzStep 1	170	4	HEIGO TANI
186	JazzStep 2	165	4	HEIGO TANI
187	JazzStep 3	168	8	presto
188	JazzStep 4	160	8	presto
189	JazzStep 5	172	4	Roland Corporation
190	Drum'n'Bass 1	164	8	presto
191	Drum'n'Bass 2	170	8	Roland Corporation
192	Drum'n'Bass 3	176	8	Roland Corporation
193	Drum'n'Bass 4	170	8	Roland Corporation
194	HardStep 1	164	4	presto
195	HardStep 2	173	4	Cappadocia Productions
196	HardStep 3	165	8	HEIGO TANI
197	Darkcore 1	160	4	Cappadocia Productions
198	Darkcore 2	160	8	Roland Corporation
199	Darkcore 3	170	8	Roland Corporation
200	Darkcore 4	175	8	Roland Corporation
201	Jungle 1	165	4	Cappadocia Productions
202	Jungle 2	180	8	Roland Corporation
203	Jungle 3	166	8	Roland Corporation

BreakBeats

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
204	BreakBeats 1	130	8	Roland Corporation
205	BreakBeats 2	133	8	HEIGO TANI
206	BreakBeats 3	130	4	Cappadocia Productions
207	BreakBeats 4	137	8	presto
208	BreakBeats 5	145	4	presto
209	BreakBeats 6	137	8	presto
210	BreakBeats 7	138	8	presto

Jazz,Lounge

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
211	Jazz 1	140	16	presto
212	Jazz 2	138	16	presto
213	Jazz 3	120	8	presto
214	Jazz 4	215	24	presto
215	Jazz 5	215	16	presto
216	Lounge 1	88	4	presto
217	Lounge 2	70	8	presto
218	Lounge 3	120	4	presto
219	Lounge 4	100	4	presto

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
220	Lounge 5	95	4	presto

Reggae

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
221	Reggae 1	72	4	presto
222	Reggae 2	89	8	presto
223	Reggae 3	105	8	presto
224	Reggae 4	87	8	presto
225	Reggae 5	103	4	presto

Latin

Patrón Núm.	Nombre Patrón	BPM	Compases	Programador
226	Salsa 1	112	4	Roland Corporation
227	Samba 1	124	8	Roland Corporation
228	Merengue 1	192	4	Roland Corporation
229	Merengue 2	218	8	Roland Corporation
230	ChaCha 1	160	4	Roland Corporation
231	ChaCha 2	148	4	Roland Corporation
232	Mambo 1	172	4	Roland Corporation
233	Mambo 2	184	4	Roland Corporation
234	Mambo 3	184	4	Roland Corporation
235	Plena 1	180	4	Roland Corporation
236	Son 1	154	4	Roland Corporation
237	Son 2	160	4	Roland Corporation
238	Mozambique 1	168	4	Roland Corporation
239	Cumbia 1	174	8	Roland Corporation
240	Cumbia 2	182	8	Roland Corporation

Lista de Patrones RPS

Patrón de Percusión RPS (Usado en la Parte de Percusión)

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
241	Techno Drums 1	140	2	Trance 1	1
242	Techno Drums 2	140	2	Trance 1	2
243	Techno Drums 3	140	2	Trance 2	1
244	Techno Drums 4	140	2	Trance 2	2
245	Techno Drums 5	150	2	NU-NRG	1
246	Techno Drums 6	150	2	NU-NRG	2
247	Techno Drums 7	137	2	Minimal	1
248	Techno Drums 8	137	2	Minimal	2
249	Techno Drums 9	135	2	Detroit Techno	1
250	Techno Drums 10	135	2	Detroit Techno	2
251	Techno Drums 11	128	2	Industrial	1
252	Techno Drums 12	128	2	Industrial	2
253	Techno Drums 13	175	2	HappyHardcore	1
254	Techno Drums 14	175	2	HappyHardcore	2
255	Techno Drums 15	75	2	Ambient	1
256	Techno Drums 16	75	2	Ambient	2
257	Techno Drums 17	190	4	Gabba	1
258	Techno Drums 18	190	2	Gabba	2
259	Techno Drums 19	120	2	Electro	1
260	Techno Drums 20	120	2	Electro	2
261	Techno Drums 21	137	2	Early Techno	1
262	Techno Drums 22	137	2	Early Techno	2
263	Techno Drums 23	140	2	Dream Trance	1
264	Techno Drums 24	140	2	Dream Trance	2
265	House Drums 1	130	2	House	1
266	House Drums 2	130	2	House	2
267	House Drums 3	130	2	Garage	1
268	House Drums 4	130	2	Garage	2
269	House Drums 5	130	2	Chicago House	1
270	House Drums 6	130	2	Chicago House	2
271	House Drums 7	133	2	US House	1
272	House Drums 8	133	2	US House	2
273	House Drums 9	140	2	UK House	1
274	House Drums 10	140	2	UK House	2
275	House Drums 11	135	2	Progressive House	1
276	House Drums 12	135	2	Progressive House	2
277	HipHop Drums 1	90	2	HipHop East	1
278	HipHop Drums 2	90	2	HipHop East	2
279	HipHop Drums 3	95	2	G-Funk	1
280	HipHop Drums 4	95	2	G-Funk	2
281	HipHop Drums 5	87	2	Abstract	1
282	HipHop Drums 6	87	2	Abstract	2
283	HipHop Drums 7	87	2	R&B	1
284	HipHop Drums 8	87	2	R&B	2
285	DnB Drums 1	160	2	Drum ’n’ Bass 1	1
286	DnB Drums 2	160	2	Drum ’n’ Bass 1	2
287	DnB Drums 3	165	4	Drum ’n’ Bass 2	1
288	DnB Drums 4	165	4	Drum ’n’ Bass 2	2

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
289	B.Beats Drums 1	137	2	BreakBeats	1
290	B.Beats Drums 2	137	2	BreakBeats	2
291	Jazz Drums 1	215	4	Jazz	1
292	Jazz Drums 2	215	4	Jazz	2
293	Lounge Drums 1	95	2	Lounge	1
294	Lounge Drums 2	95	2	Lounge	2
295	Reggae Drums 1	85	4	Reggae	1
296	Reggae Drums 2	85	4	Reggae	2
297	Latin Rhythm 1	172	4	Latin 1	1
298	Latin Rhythm 2	172	4	Latin 1	2
299	Latin Rhythm 3	160	2	Latin 2	1
300	Latin Rhythm 4	160	2	Latin 2	2

Patrón de Bajo RPS (Usado en la Parte 1)

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
301	Techno Bass 1	140	2	Trance 1	3
302	Techno Bass 2	140	2	Trance 1	4
303	Techno Bass 3	140	2	Trance 2	3
304	Techno Bass 4	140	2	Trance 2	4
305	Techno Bass 5	150	2	NU-NRG	3
306	Techno Bass 6	150	2	NU-NRG	4
307	Techno Bass 7	137	2	Minimal	3
308	Techno Bass 8	137	2	Minimal	4
309	Techno Bass 9	135	2	Detroit Techno	3
310	Techno Bass 10	135	2	Detroit Techno	4
311	Techno Bass 11	128	2	Industrial	3
312	Techno Bass 12	128	2	Industrial	4
313	Techno Bass 13	175	2	HappyHardcore	3
314	Techno Bass 14	175	2	HappyHardcore	4
315	Techno Bass 15	75	2	Ambient	3
316	Techno Bass 16	75	2	Ambient	4
317	Techno Bass 17	190	4	Gabba	3
318	Techno Bass 18	190	2	Gabba	4
319	Techno Bass 19	120	2	Electro	3
320	Techno Bass 20	120	2	Electro	4
321	Techno Bass 21	137	2	Early Techno	3
322	Techno Bass 22	137	2	Early Techno	4
323	Techno Bass 23	140	4	Dream Trance	3
324	Techno Bass 24	140	2	Dream Trance	4
325	House Bass 1	130	2	House	3
326	House Bass 2	130	2	House	4
327	House Bass 3	130	2	Garage	3
328	House Bass 4	130	4	Garage	4
329	House Bass 5	130	2	Chicago House	3
330	House Bass 6	130	2	Chicago House	4
331	House Bass 7	133	2	US House	3
332	House Bass 8	133	2	US House	4
333	House Bass 9	140	2	UK House	3
334	House Bass 10	140	2	UK House	4
335	House Bass 11	135	2	Progressive House	3

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
336	House Bass 12	135	2	Progressive House	4
337	HipHop Bass 1	90	2	HipHop East	3
338	HipHop Bass 2	90	2	HipHop East	4
339	HipHop Bass 3	95	2	G-Funk	3
340	HipHop Bass 4	95	2	G-Funk	4
341	HipHop Bass 5	87	2	Abstract	3
342	HipHop Bass 6	87	2	Abstract	4
343	HipHop Bass 7	87	2	R&B	3
344	HipHop Bass 8	87	2	R&B	4
345	DnB Bass 1	160	2	Drum ’n’ Bass 1	3
346	DnB Bass 2	160	2	Drum ’n’ Bass 1	4
347	DnB Bass 3	165	2	Drum ’n’ Bass 2	3
348	DnB Bass 4	165	2	Drum ’n’ Bass 2	4
349	B.Beats Bass 1	137	4	BreakBeats	3
350	B.Beats Bass 2	137	2	BreakBeats	4
351	Jazz Bass 1	215	2	Jazz	3
352	Jazz Bass 2	215	4	Jazz	4
353	Lounge Bass 1	95	2	Lounge	3
354	Lounge Bass 2	95	2	Lounge	4
355	Reggae Bass 1	85	2	Reggae	3
356	Reggae Bass 2	85	2	Reggae	4
357	Latin Bass 1	172	4	Latin 1	3
358	Latin Bass 2	172	4	Latin 1	4
359	Latin Bass 3	160	4	Latin 2	3
360	Latin Bass 4	160	4	Latin 2	4

Relleno de Percusión RPS (Usado en la Part 1)

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
361	BD Fill 1	140	2	Trance 1	8
362	BD Fill 2	150	1	NU-NRG	5
363	BD Fill 3	150	1	NU-NRG	6
364	BD Fill 4	128	2	Industrial	6
365	BD Fill 5	175	1	HappyHardcore	6
366	BD Fill 6	190	1	Gabba	5
367	BD Fill 7	190	1	Gabba	7
368	BD Fill 8	137	1	Early Techno	6
369	BD Fill 9	140	1	Dream Trance	8
370	BD Fill 10	130	1	House	7
371	BD Fill 11	130	1	Chicago House	5
372	BD Fill 12	130	2	Chicago House	7
373	BD Fill 13	130	1	Chicago House	8
374	BD Fill 14	140	1	UK House	6
375	BD Fill 15	135	1	Progressive House	6
376	BD Fill 16	160	1	Drum ’n’ Bass 1	8
377	BD Fill 17	165	1	Drum ’n’ Bass 2	7
378	BD Fill 18	137	1	BreakBeats	7
379	CHH Fill 1	75	1	Ambient	5
380	OHH Fill 1	87	1	R&B	8
381	OHH Fill 2	215	1	Jazz	8
382	Ride Cymbal 1	90	1	HipHop East	5

383	Ride Cymbal 2	137	1	BreakBeats	8
Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
384	Ride Cymbal 3	95	1	Lounge	7
385	Crash Fill 1	140	2	Trance 1	7
386	Crash Fill 2	150	1	NU-NRG	8
387	Crash Fill 3	175	1	HappyHardcore	5
388	Crash Fill 4	190	1	Gabba	6
389	Crash Fill 5	140	1	Dream Trance	6
390	Crash Fill 6	130	1	House	5
391	Crash Fill 7	130	1	Garage	6
392	Crash Fill 8	130	1	Garage	8
393	Crash Fill 9	133	2	US House	6
394	Crash Fill 10	140	2	UK House	7
395	Crash Fill 11	135	1	Progressive House	8
396	Crash Fill 12	95	1	Lounge	8
397	Rev.Cymbal 1	150	1	NU-NRG	7
398	Rev.Cymbal 2	135	1	Progressive House	7
399	Clap Fill 1	140	1	Trance 2	8
400	Clap Fill 2	137	1	Minimal	8
401	Clap Fill 3	135	1	Detroit Techno	5
402	Clap Fill 4	120	1	Electro	7
403	Clap Fill 5	137	1	Early Techno	5
404	Clap Fill 6	140	1	Dream Trance	7
405	Snare Fill 1	140	1	Trance 1	5
406	Snare Fill 2	140	1	Trance 1	6
407	Snare Fill 3	140	1	Trance 2	5
408	Snare Fill 4	140	1	Trance 2	7
409	Snare Fill 5	137	1	Minimal	5
410	Snare Fill 6	137	1	Minimal	7
411	Snare Fill 7	135	1	Detroit Techno	6
412	Snare Fill 8	135	1	Detroit Techno	7
413	Snare Fill 9	175	2	HappyHardcore	7
414	Snare Fill 10	175	1	HappyHardcore	8
415	Snare Fill 11	190	1	Gabba	8
416	Snare Fill 12	120	1	Electro	5
417	Snare Fill 13	140	4	Dream Trance	5
418	Snare Fill 14	130	2	House	6
419	Snare Fill 15	130	1	House	8
420	Snare Fill 16	130	1	Garage	7
421	Snare Fill 17	130	1	Chicago House	6
422	Snare Fill 18	133	2	US House	5
423	Snare Fill 19	133	2	US House	7
424	Snare Fill 20	133	1	US House	8
425	Snare Fill 21	140	1	UK House	5
426	Snare Fill 22	140	1	UK House	8
427	Snare Fill 23	135	1	Progressive House	5
428	Snare Fill 24	160	1	Drum ’n’ Bass 1	5
429	Snare Fill 25	160	1	Drum ’n’ Bass 1	6
430	Snare Fill 26	160	1	Drum ’n’ Bass 1	7
431	Snare Fill 27	165	1	Drum ’n’ Bass 2	5
432	Snare Fill 28	165	1	Drum ’n’ Bass 2	6

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
433	Snare Fill 29	165	1	Drum ’n’ Bass 2	8
434	Snare Fill 30	137	1	BreakBeats	5
435	Snare Fill 31	137	1	BreakBeats	6
436	Snare Fill 32	215	1	Jazz	5
437	Snare Fill 33	215	1	Jazz	9
438	Snare Fill 34	95	1	Lounge	5
439	Snare Fill 35	85	1	Reggae	6
440	Snare Fill 36	85	1	Reggae	7
441	Rim Fill 1	135	1	Detroit Techno	8
442	Rim Fill 2	87	1	R&B	7
443	Rim Fill 3	85	1	Reggae	5
444	Tom Fill 1	128	1	Industrial	8
445	Tom Fill 2	75	1	Ambient	8
446	Tom Fill 3	120	1	Electro	6
447	Tom Fill 4	137	1	Early Techno	7
448	Tom Fill 5	137	1	Early Techno	8
449	Tom Fill 6	215	2	Jazz	6
450	Tom Fill 7	215	1	Jazz	7
451	Tom Fill 8	95	1	Lounge	6
452	Tom Fill 9	85	1	Reggae	8
453	Perc.Fill 1	137	1	Minimal	6
454	Perc.Fill 2	75	1	Ambient	6
455	Perc.Fill 3	75	1	Ambient	7
456	Perc.Fill 4	130	1	Garage	5
457	Perc.Fill 5	172	2	Latin 1	5
458	Perc.Fill 6	172	2	Latin 1	6
459	Perc.Fill 7	172	1	Latin 1	7
460	Perc.Fill 8	172	1	Latin 1	8
461	Perc.Fill 9	160	2	Latin 2	5
462	Perc.Fill 10	160	2	Latin 2	6
463	Tambourine 1	90	1	HipHop East	8
464	Shaker 1	140	2	Trance 2	6
465	Quijada	172	1	Latin 1	16
466	Blip Fill 1	120	1	Electro	8
467	Industry Fill 1	128	1	Industrial	5
468	Industry Fill 2	128	1	Industrial	7
469	Noise Fill	87	1	R&B	5
470	Voice Fill	87	2	R&B	6
471	Scratch 1	120	1	Electro	14
472	Scratch 2	90	1	HipHop East	6
473	Scratch 3	90	1	HipHop East	7

Acompañamiento RPS (Usado en la Parte1)

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
474	Piano Chord 1	130	2	House	9
475	Piano Chord 2	130	4	Garage	9
476	Piano Chord 3	130	2	Garage	10
477	Piano Chord 4	130	1	Chicago House	10
478	Piano Chord 5	87	2	R&B	9
479	Piano Chord 6	165	4	Drum ’n’ Bass 2	10

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
480	Piano Chord 7	215	4	Jazz	11
481	Piano Chord 8	85	2	Reggae	9
482	Piano Chord 9	172	4	Latin 1	9
483	Piano Chord 10	172	4	Latin 1	10
484	Piano Chord 11	160	4	Latin 2	9
485	Piano Chord 12	160	4	Latin 2	10
486	Piano Seq 1	140	2	Dream Trance	11
487	Piano Seq 2	135	2	Progressive House	11
488	Piano EFX	165	2	Drum ’n’ Bass 2	11
489	E.Piano Chord 1	90	1	HipHop East	9
490	E.Piano Chord 2	90	2	HipHop East	10
491	E.Piano Chord 3	95	1	G-Funk	10
492	E.Piano Chord 4	165	4	Drum ’n’ Bass 2	9
493	E.Piano Chord 5	137	2	BreakBeats	10
494	E.Piano Chord 6	95	4	Lounge	9
495	E.Piano Lead 1	75	2	Ambient	13
496	E.Piano Lead 2	137	1	BreakBeats	13
497	E.Piano Pad 1	160	2	Drum ’n’ Bass 1	9
498	Vibe Lead	215	4	Jazz	14
499	Organ Lead	95	4	Lounge	13
500	Organ Riff 1	135	2	Detroit Techno	9
501	Organ Riff 2	140	2	Dream Trance	10
502	Organ Riff 3	140	2	UK House	10
503	Clav.Chord 1	137	2	BreakBeats	9
504	Guitar Chord 1	90	1	HipHop East	13
505	Guitar Chord 2	95	1	G-Funk	9
506	Guitar Chord 3	95	1	G-Funk	13
507	Guitar Chord 4	137	1	BreakBeats	11
508	Guitar Chord 5	215	2	Jazz	10
509	Guitar Chord 6	95	4	Lounge	11
510	Guitar Chord 7	85	2	Reggae	10
511	Guitar Lead 1	87	1	Abstract	13
512	Guitar Riff 1	128	2	Industrial	11
513	Guitar Riff 2	130	2	House	12
514	Guitar Riff 3	130	1	Garage	16
515	Guitar Riff 4	137	2	BreakBeats	12
516	Guitar Riff 5	137	1	BreakBeats	14
517	Guitar Riff 6	85	2	Reggae	12
518	Guitar Riff 7	85	2	Reggae	13
519	Ac.Gt.Seq 1	75	2	Ambient	12
520	Ac.Gt.Seq 2	130	4	Garage	12
521	Sitar Lead	87	1	R&B	11
522	Berimbau	85	2	Reggae	14
523	Strings 1	130	4	House	13
524	Strings 2	95	4	G-Funk	12
525	Strings 3	87	1	R&B	10
526	Strings 4	95	4	Lounge	10
527	Strings Pizz 1	135	2	Progressive House	10
528	Strings Pizz 2	87	1	R&B	16
529	Choir Orch.	87	1	R&B	13

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
530	Vox 1	128	2	Industrial	9
531	Vox 2	87	2	R&B	14
532	Vox 3	160	4	Drum 'n' Bass 1	12
533	Vox Lead	95	4	Lounge	12
534	Voice Riff 1	190	2	Gabba	14
535	Voice Riff 2	190	1	Gabba	16
536	Brass 1	215	4	Jazz	12
537	Brass 2	172	4	Latin 1	13
538	Brass 3	172	4	Latin 1	14
539	Brass 4	160	4	Latin 2	12
540	Brass 5	160	2	Latin 2	13
541	Brass 6	160	1	Latin 2	14
542	Brass Fall 1	130	1	House	15
543	Brass Fall 2	215	1	Jazz	15
544	Trumpet Lead 1	215	4	Jazz	13
545	Trumpet Lead 2	215	2	Jazz	16
546	Sax Lead	172	2	Latin 1	12
547	Flute Lead 1	172	1	Latin 1	11
548	Flute Lead 2	160	4	Latin 2	12
549	Flute Lead 3	160	1	Latin 2	16
550	Steel Drum 1	120	2	Electro	9
551	Synth Lead 1	140	2	Trance 1	11
552	Synth Lead 2	120	2	Electro	11
553	Synth Lead 3	120	4	Electro	12
554	Synth Lead 4	130	4	House	11
555	Synth Lead 5	130	4	House	14
556	Synth Lead 6	130	4	Chicago House	13
557	Synth Lead 7	133	2	US House	14
558	Synth Lead 8	95	1	G-Funk	11
559	Synth Lead 9	95	1	G-Funk	14
560	Synth Lead 10	165	2	Drum 'n' Bass 2	12
561	Synth Lead 11	95	4	Lounge	14
562	Synth Lead 12	85	2	Reggae	11
563	Synth Pad 1	140	4	Trance 1	9
564	Synth Pad 2	140	4	Trance 2	9
565	Synth Pad 3	150	4	NU-NRG	10
566	Synth Pad 4	137	1	Minimal	9
567	Synth Pad 5	137	2	Minimal	10
568	Synth Pad 6	135	2	Detroit Techno	10
569	Synth Pad 7	135	2	Detroit Techno	13
570	Synth Pad 8	175	2	HappyHardcore	12
571	Synth Pad 9	75	4	Ambient	9
572	Synth Pad 10	137	4	Early Techno	10
573	Synth Pad 11	140	4	Dream Trance	9
574	Synth Pad 12	135	4	Progressive House	9
575	Synth Pad 13	87	2	Abstract	9
576	Synth Pad 14	87	3	Abstract	12
577	Synth Pad 15	160	4	Drum 'n' Bass 1	10
578	Synth Riff 1	140	2	Trance 1	12
579	Synth Riff 2	140	1	Trance 1	13

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
580	Synth Riff 3	140	2	Trance 2	10
581	Synth Riff 4	140	2	Trance 2	11
582	Synth Riff 5	150	2	NU-NRG	9
583	Synth Riff 6	150	2	NU-NRG	11
584	Synth Riff 7	150	2	NU-NRG	12
585	Synth Riff 8	150	2	NU-NRG	13
586	Synth Riff 9	137	1	Minimal	11
587	Synth Riff 10	137	1	Minimal	12
588	Synth Riff 11	137	1	Minimal	14
589	Synth Riff 12	135	2	Detroit Techno	11
590	Synth Riff 13	128	2	Industrial	10
591	Synth Riff 14	175	2	HappyHardcore	9
592	Synth Riff 15	175	2	HappyHardcore	10
593	Synth Riff 16	175	2	HappyHardcore	11
594	Synth Riff 17	175	2	HappyHardcore	14
595	Synth Riff 18	175	1	HappyHardcore	16
596	Synth Riff 19	190	4	Gabba	9
597	Synth Riff 20	190	2	Gabba	11
598	Synth Riff 21	190	2	Gabba	12
599	Synth Riff 22	190	2	Gabba	13
600	Synth Riff 23	120	1	Electro	10
601	Synth Riff 24	120	4	Electro	13
602	Synth Riff 25	137	2	Early Techno	14
603	Synth Riff 26	130	2	House	10
604	Synth Riff 27	130	2	Garage	11
605	Synth Riff 28	130	2	Chicago House	11
606	Synth Riff 29	130	1	Chicago House	14
607	Synth Riff 30	133	2	US House	9
608	Synth Riff 31	133	2	US House	10
609	Synth Riff 32	133	2	US House	11
610	Synth Riff 33	133	2	US House	12
611	Synth Riff 34	133	2	US House	13
612	Synth Riff 35	140	2	UK House	9
613	Synth Riff 36	140	2	UK House	11
614	Synth Riff 37	140	1	UK House	14
615	Synth Seq 1	140	2	Trance 1	10
616	Synth Seq 2	140	4	Trance 1	14
617	Synth Seq 3	140	2	Trance 2	12
618	Synth Seq 4	140	2	Trance 2	13
619	Synth Seq 5	140	2	Trance 2	14
620	Synth Seq 6	135	2	Detroit Techno	14
621	Synth Seq 7	128	2	Industrial	12
622	Synth Seq 8	175	2	HappyHardcore	13
623	Synth Seq 9	75	4	Ambient	10
624	Synth Seq 10	75	2	Ambient	11
625	Synth Seq 11	75	2	Ambient	14
626	Synth Seq 12	137	2	Early Techno	9
627	Synth Seq 13	137	2	Early Techno	11
628	Synth Seq 14	137	2	Early Techno	12
629	Synth Seq 15	137	2	Early Techno	13

630	Synth Seq 16	140	2	Dream Trance	12
Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
631	Synth Seq 17	140	2	Dream Trance	13
632	Synth Seq 18	140	2	Dream Trance	14
633	Synth Seq 19	130	2	Garage	14
634	Synth Seq 20	130	1	Chicago House	9
635	Synth Seq 21	135	2	Progressive House	12
636	Synth Seq 22	135	2	Progressive House	13
637	Synth Seq 23	135	2	Progressive House	14
638	Synth Seq 24	87	1	Abstract	11
639	Synth Seq 25	87	1	R&B	12
640	Synth Seq 26	165	2	Drum 'n' Bass 2	13
641	Synth Seq 27	165	2	Drum 'n' Bass 2	14

RPS Hit & SFX

Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
642	Orchestra Hit 1	120	1	Electro	15
643	Orchestra Hit 2	140	1	Dream Trance	15
644	Industry Hit1	128	1	Industrial	15
645	Industry Hit2	128	1	Industrial	16
646	HipHop Hit 1	90	2	HipHop East	15
647	G Laughter	95	1	G-Funk	16
648	Phono Noise	90	1	HipHop East	16
649	Voice Hit 1	140	1	UK House	16
650	Voice Hit 2	137	1	BreakBeats	15
651	Voice Hit 3	137	1	BreakBeats	16
652	Wind Chime 1	172	1	Latin 1	15
653	Wind Chime 2	160	1	Latin 2	15
654	Gong	160	4	Drum 'n' Bass 1	16
655	SFX 1	140	2	Trance 1	15
656	SFX 2	140	1	Trance 1	16
657	SFX 3	140	1	Trance 2	15
658	SFX 4	140	1	Trance 2	16
659	SFX 5	150	2	NU-NRG	14
660	SFX 6	150	4	NU-NRG	15
661	SFX 7	150	4	NU-NRG	16
662	SFX 8	137	1	Minimal	13
663	SFX 9	135	2	Detroit Techno	12
664	SFX 10	135	4	Detroit Techno	15
665	SFX 11	128	2	Industrial	13
666	SFX 12	128	2	Industrial	14
667	SFX 13	175	4	HappyHardcore	15
668	SFX 14	75	2	Ambient	15
669	SFX 15	75	1	Ambient	16
670	SFX 16	190	2	Gabba	10
671	SFX 17	190	1	Gabba	15
672	SFX 18	120	4	Electro	16
673	SFX 19	137	1	Early Techno	15
674	SFX 20	137	1	Early Techno	16
675	SFX 21	130	2	Garage	13
676	SFX 22	130	4	Garage	15

677	SFX 23	130	2	Chicago House	12
Núm.	Nombre	BPM	Compases	Set RPS	Pad del Teclado
678	SFX 24	130	1	Chicago House	15
679	SFX 25	130	1	Chicago House	16
680	SFX 26	133	2	US House	16
681	SFX 27	140	2	UK House	12
682	SFX 28	140	2	UK House	13
683	SFX 29	135	1	Progressive House	15
684	SFX 30	90	1	HipHop East	11
685	SFX 31	90	1	HipHop East	12
686	SFX 32	90	1	HipHop East	14
687	SFX 33	95	4	G-Funk	15
688	SFX 34	87	2	Abstract	10
689	SFX 34	87	2	Abstract	14
690	SFX 35	87	2	Abstract	15
691	SFX 36	87	4	Abstract	16
692	SFX 37	160	3	Drum ’n’ Bass 1	11
693	SFX 38	160	2	Drum ’n’ Bass 1	13
694	SFX 39	160	1	Drum ’n’ Bass 1	14
695	SFX 40	160	2	Drum ’n’ Bass 1	15
696	SFX 41	95	1	Lounge	15
697	SFX 42	95	1	Lounge	16
698	SFX 43	85	2	Reggae	15
699	SFX Hit 1	137	1	Minimal	
700	SFX Hit 2	137	1	Minimal	
701	SFX Hit 3	135	2	Detroit Techno	16
702	SFX Hit 4	140	1	Dream Trance	16
703	SFX Hit 5	130	1	House	16
704	SFX Hit 6	133	1	US House	15
705	SFX Hit 7	140	1	UK House	15
706	SFX Hit 8	135	1	Progressive House	16
707	SFX Hit 9	87	1	R&B	15
708	SFX Hit 10	165	1	Drum ’n’ Bass 2	15
709	SFX Hit 11	165	1	Drum ’n’ Bass 2	16
710	SFX Hit 12	85	1	Reggae	16

Lista de Sets RPS

1. Trance 1

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 1	140	2	1
Techno Drums 2	140	2	2
Techno Bass 1	140	2	3
Techno Bass 2	140	2	4
Snare Fill 1	140	1	5
Snare Fill 2	140	1	6
Crash Fill 1	140	2	7
BD Fill 1	140	2	8
Synth Pad 1	140	4	9
Synth Seq 1	140	2	10
Synth Lead 1	140	2	11
Synth Riff 1	140	2	12
Synth Riff 2	140	1	13
Synth Seq 2	140	4	14
SFX 1	140	2	15
SFX 2	140	1	16

2. Trance 2

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 3	140	2	1
Techno Drums 4	140	2	2
Techno Bass 3	140	2	3
Techno Bass 4	140	2	4
Snare Fill 3	140	1	5
Shaker 1	140	2	6
Snare Fill 4	140	1	7
Clap Fill 1	140	1	8
Synth Pad 2	140	4	9
Synth Riff 3	140	2	10
Synth Riff 4	140	2	11
Synth Seq 3	140	2	12
Synth Seq 4	140	2	13
Synth Seq 5	140	2	14
SFX 3	140	1	15
SFX 4	140	1	16

3. NU-NRG

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 5	150	2	1
Techno Drums 6	150	2	2
Techno Bass 5	150	2	3
Techno Bass 6	150	2	4
BD Fill 2	150	1	5
BD Fill 3	150	1	6
Rev.Cymbal 1	150	1	7
Crash Fill 2	150	1	8
Synth Riff 5	150	2	9
Synth Pad 3	150	4	10
Synth Riff 6	150	2	11
Synth Riff 7	150	2	12
Synth Riff 8	150	2	13
SFX 5	150	2	14
SFX 6	150	4	15
SFX 7	150	4	16

4. Minimal

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 7	137	2	1
Techno Drums 8	137	2	2
Techno Bass 7	137	2	3
Techno Bass 8	137	2	4
Snare Fill 5	137	1	5
Perc.Fill 1	137	1	6
Snare Fill 6	137	1	7
Clap Fill 2	137	1	8
Synth Pad 4	137	1	9
Synth Pad 5	137	2	10
Synth Riff 9	137	1	11
Synth Riff 10	137	1	12
SFX 8	137	1	13
Synth Riff 11	137	1	14
SFX Hit 1	137	1	15
SFX Hit 2	137	1	16

5. Detroit Techno

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 9	135	2	1
Techno Drums 10	135	2	2
Techno Bass 9	135	2	3
Techno Bass 10	135	2	4
Clap Fill 3	135	1	5
Snare Fill 7	135	1	6
Snare Fill 8	135	1	7
Rim Fill 1	135	1	8
Organ Riff 1	135	2	9
Synth Pad 6	135	2	10
Synth Riff 12	135	2	11
SFX 9	135	2	12
Synth Pad 7	135	2	13
Synth Seq 6	135	2	14
SFX 10	135	4	15
SFX Hit 3	135	2	16

6. Industrial

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 11	128	2	1
Techno Drums 12	128	2	2
Techno Bass 11	128	2	3
Techno Bass 12	128	2	4

Industry Fill 1	128	1	5
BD Fill 4	128	2	6
Industry Fill 2	128	1	7
Tom Fill 1	128	1	8
Vox 1	128	2	9
Synth Riff 13	128	2	10
Guitar Riff 1	128	2	11
Synth Seq 7	128	2	12
SFX 11	128	2	13
SFX 12	128	2	14
Industry Hit1	128	1	15
Industry Hit2	128	1	16

7. HappyHardcore

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 13	175	2	1
Techno Drums 14	175	2	2
Techno Bass 13	175	2	3
Techno Bass 14	175	2	4
Crash Fill 3	175	1	5
BD Fill 5	175	1	6
Snare Fill 9	175	2	7
Snare Fill 10	175	1	8
Synth Riff 14	175	2	9
Synth Riff 15	175	2	10
Synth Riff 16	175	2	11
Synth Pad 8	175	2	12
Synth Seq 8	175	2	13
Synth Riff 17	175	2	14
SFX 13	175	4	15
Synth Riff 18	175	1	16

8. Ambient

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 15	75	2	1
Techno Drums 16	75	2	2
Techno Bass 15	75	2	3
Techno Bass 16	75	2	4
CHH Fill 1	75	1	5
Perc.Fill 2	75	1	6
Perc.Fill 3	75	1	7
Tom Fill 2	75	1	8
Synth Pad 9	75	4	9
Synth Seq 9	75	4	10
Synth Seq 10	75	2	11
Ac.Gt.Seq 1	75	2	12
E.Piano Lead 1	75	2	13
Synth Seq 11	75	2	14
SFX 14	75	2	15
SFX 15	75	1	16

9. Gabba

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 17	190	4	1
Techno Drums 18	190	2	2
Techno Bass 17	190	4	3
Techno Bass 18	190	2	4
BD Fill 6	190	1	5
Crash Fill 4	190	1	6
BD Fill 7	190	1	7
Snare Fill 11	190	1	8
Synth Riff 19	190	4	9
SFX 16	190	2	10
Synth Riff 20	190	2	11
Synth Riff 21	190	2	12
Synth Riff 22	190	2	13
Voice Riff 1	190	2	14
SFX 17	190	1	15
Voice Riff 2	190	1	16

10. Electro

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 19	120	2	1
Techno Drums 20	120	2	2
Techno Bass 19	120	2	3
Techno Bass 20	120	2	4
Snare Fill 12	120	1	5
Tom Fill 3	120	1	6
Clap Fill 4	120	1	7
Blip Fill 1	120	1	8
Steel Drum 1	120	2	9
Synth Riff 23	120	1	10
Synth Lead 2	120	2	11
Synth Lead 3	120	4	12
Synth Riff 24	120	4	13
Scratch 1	120	1	14
Orchestra Hit 1	120	1	15
SFX 18	120	4	16

11. Early Techno

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 21	137	2	1
Techno Drums 22	137	2	2
Techno Bass 21	137	2	3
Techno Bass 22	137	2	4
Clap Fill 5	137	1	5
BD Fill 8	137	1	6
Tom Fill 4	137	1	7
Tom Fill 5	137	1	8
Synth Seq 12	137	2	9
Synth Pad 10	137	4	10

Synth Seq 13	137	2	11
Synth Seq 14	137	2	12
Synth Seq 15	137	2	13
Synth Riff 25	137	2	14
SFX 19	137	1	15
SFX 20	137	1	16

12. Dream Trance

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Techno Drums 23	140	2	1
Techno Drums 24	140	2	2
Techno Bass 23	140	4	3
Techno Bass 24	140	2	4
Snare Fill 13	140	4	5
Crash Fill 5	140	1	6
Clap Fill 6	140	1	7
BD Fill 9	140	1	8
Synth Pad 11	140	4	9
Organ Riff 2	140	2	10
Piano Seq 1	140	2	11
Synth Seq 16	140	2	12
Synth Seq 17	140	2	13
Synth Seq 18	140	2	14
Orchestra Hit 2	140	1	15
SFX Hit 4	140	1	16

13. House

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
House Drums 1	130	2	1
House Drums 2	130	2	2
House Bass 1	130	2	3
House Bass 2	130	2	4
Crash Fill 6	130	1	5
Snare Fill 14	130	2	6
BD Fill 10	130	1	7
Snare Fill 15	130	1	8
Piano Chord 1	130	2	9
Synth Riff 26	130	2	10
Synth Lead 4	130	4	11
Guitar Riff 2	130	2	12
Strings 1	130	4	13
Synth Lead 5	130	4	14
Brass Fall 1	130	1	15
SFX Hit 5	130	1	16

14. Garage

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
House Drums 3	130	2	1
House Drums 4	130	2	2
House Bass 3	130	2	3
House Bass 4	130	4	4
Perc.Fill 4	130	1	5
Crash Fill 7	130	1	6
Snare Fill 16	130	1	7
Crash Fill 8	130	1	8
Piano Chord 2	130	4	9
Piano Chord 3	130	2	10
Synth Riff 27	130	2	11
Ac.Gt.Seq 2	130	4	12
SFX 21	130	2	13
Synth Seq 19	130	2	14
SFX 22	130	4	15
Guitar Riff 3	130	1	16

15. Chicago House

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
House Drums 5	130	2	1
House Drums 6	130	2	2
House Bass 5	130	2	3
House Bass 6	130	2	4
BD Fill 11	130	1	5
Snare Fill 17	130	1	6
BD Fill 12	130	2	7
BD Fill 13	130	1	8
Synth Seq 20	130	1	9
Piano Chord 4	130	1	10
Synth Riff 28	130	2	11
SFX 23	130	2	12
Synth Lead 6	130	4	13
Synth Riff 29	130	1	14
SFX 24	130	1	15
SFX 25	130	1	16

16. US House

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
House Drums 7	133	2	1
House Drums 8	133	2	2
House Bass 7	133	2	3
House Bass 8	133	2	4
Snare Fill 18	133	2	5
Crash Fill 9	133	2	6
Snare Fill 19	133	2	7
Snare Fill 20	133	1	8
Synth Riff 30	133	2	9
Synth Riff 31	133	2	10
Synth Riff 32	133	2	11
Synth Riff 33	133	2	12
Synth Riff 34	133	2	13
Synth Lead 7	133	2	14
SFX Hit 6	133	1	15

SFX 26	133	2	16

17. UK House

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
House Drums 9	140	2	1
House Drums 10	140	2	2
House Bass 9	140	2	3
House Bass 10	140	2	4
Snare Fill 21	140	1	5
BD Fill 14	140	1	6
Crash Fill 10	140	2	7
Snare Fill 22	140	1	8
Synth Riff 35	140	2	9
Organ Riff 3	140	2	10
Synth Riff 36	140	2	11
SFX 27	140	2	12
SFX 28	140	2	13
Synth Riff 37	140	1	14
SFX Hit 7	140	1	15
Voice Hit 1	140	1	16

18. Progressive House

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
House Drums 11	135	2	1
House Drums 12	135	2	2
House Bass 11	135	2	3
House Bass 12	135	2	4
Snare Fill 23	135	1	5
BD Fill 15	135	1	6
Rev.Cymbal 2	135	1	7
Crash Fill 11	135	1	8
Synth Pad 12	135	4	9
Strings Pizz 1	135	2	10
Piano Seq 2	135	2	11
Synth Seq 21	135	2	12
Synth Seq 22	135	2	13
Synth Seq 23	135	2	14
SFX 29	135	1	15
SFX Hit 8	135	1	16

19. HipHop East

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
HipHop Drums 1	90	2	1
HipHop Drums 2	90	2	2
HipHop Bass 1	90	2	3
HipHop Bass 2	90	2	4
Ride Cymbal 1	90	1	5
Scratch 2	90	1	6
Scratch 3	90	1	7
Tambourine 1	90	1	8
E.Piano Chord 1	90	1	9
E.Piano Chord 2	90	2	10
SFX 30	90	1	11
SFX 31	90	1	12
Guitar Chord 1	90	1	13
SFX 32	90	1	14
HipHop Hit 1	90	2	15
Phono Noise	90	1	16

20. G-Funk

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
HipHop Drums 3	95	2	1
HipHop Drums 4	95	2	2
HipHop Bass 3	95	2	3
HipHop Bass 4	95	2	4
Ride Cymbal 1	90	1	5
Scratch 2	90	1	6
Scratch 3	90	1	7
Tambourine 1	90	1	8
Guitar Chord 2	95	1	9
E.Piano Chord 3	95	1	10
Synth Lead 8	95	1	11
Strings 2	95	4	12
Guitar Chord 3	95	1	13
Synth Lead 9	95	1	14
SFX 33	95	4	15
G Laughter	95	1	16

21. Abstract

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
HipHop Drums 5	87	2	1
HipHop Drums 6	87	2	2
HipHop Bass 5	87	2	3
HipHop Bass 6	87	2	4
Ride Cymbal 1	90	1	5
Scratch 2	90	1	6
Scratch 3	90	1	7
Tambourine 1	90	1	8
Synth Pad 13	87	2	9
SFX 34	87	2	10
Synth Seq 24	87	1	11
Synth Pad 14	87	3	12
Guitar Lead 1	87	1	13
SFX 34	87	2	14
SFX 35	87	2	15
SFX 36	87	4	16

22. R&B

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
HipHop Drums 7	87	2	1

HipHop Drums 8	87	2	2
HipHop Bass 7	87	2	3
HipHop Bass 8	87	2	4
Noise Fill	87	1	5
Voice Fill	87	2	6
Rim Fill 2	87	1	7
OHH Fill 1	87	1	8
Piano Chord 5	87	2	9
Strings 3	87	1	10
Sitar Lead	87	1	11
Synth Seq 25	87	1	12
Choir Orch.	87	1	13
Vox 2	87	2	14
SFX Hit 9	87	1	15
Strings Pizz 2	87	1	16

23. Drum 'n' Bass 1

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
DnB Drums 1	160	2	1
DnB Drums 2	160	2	2
DnB Bass 1	160	2	3
DnB Bass 2	160	2	4
Snare Fill 24	160	1	5
Snare Fill 25	160	1	6
Snare Fill 26	160	1	7
BD Fill 16	160	1	8
E.Piano Pad 1	160	2	9
Synth Pad 15	160	4	10
SFX 37	160	3	11
Vox 3	160	4	12
SFX 38	160	2	13
SFX 39	160	1	14
SFX 40	160	2	15
Gong	160	4	16

24. Drum 'n' Bass 2

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
DnB Drums 3	165	4	1
DnB Drums 4	165	4	2
DnB Bass 3	165	2	3
DnB Bass 4	165	2	4
Snare Fill 27	165	1	5
Snare Fill 28	165	1	6
BD Fill 17	165	1	7
Snare Fill 29	165	1	8
E.Piano Chord 4	165	4	9
Piano Chord 6	165	4	10
Piano EFX	165	2	11
Synth Lead 10	165	2	12
Synth Seq 26	165	2	13
Synth Seq 27	165	2	14
SFX Hit 10	165	1	15
SFX Hit 11	165	1	16

25. BreakBeats

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
B.Beats Drums 1	137	2	1
B.Beats Drums 2	137	2	2
B.Beats Bass 1	137	4	3
B.Beats Bass 2	137	2	4
Snare Fill 30	137	1	5
Snare Fill 31	137	1	6
BD Fill 18	137	1	7
Ride Cymbal 2	137	1	8
Clav.Chord 1	137	2	9
E.Piano Chord 5	137	2	10
Guitar Chord 4	137	1	11
Guitar Riff 4	137	2	12
E.Piano Lead 2	137	1	13
Guitar Riff 5	137	1	14
Voice Hit 2	137	1	15
Voice Hit 3	137	1	16

26. Jazz

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Jazz Drums 1	215	4	1
Jazz Drums 2	215	4	2
Jazz Bass 1	215	2	3
Jazz Bass 2	215	4	4
Snare Fill 32	215	1	5
Tom Fill 6	215	2	6
Tom Fill 7	215	1	7
OHH Fill 2	215	1	8
Snare Fill 33	215	1	9
Guitar Chord 5	215	2	10
Piano Chord 7	215	4	11
Brass 1	215	4	12
Trumpet Lead 1	215	4	13
Vibe Lead	215	4	14
Brass Fall 2	215	1	15
Trumpet Lead 2	215	2	16

27. Lounge

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Lounge Drums 1	95	2	1
Lounge Drums 2	95	2	2
Lounge Bass 1	95	2	3
Lounge Bass 2	95	2	4
Snare Fill 34	95	1	5
Tom Fill 8	95	1	6

Ride Cymbal 3	95	1	7
Crash Fill 12	95	1	8
E.Piano Chord 6	95	4	9
Strings 4	95	4	10
Guitar Chord 6	95	4	11
Vox Lead	95	4	12
Organ Lead	95	4	13
Synth Lead 11	95	4	14
SFX 41	95	1	15
SFX 42	95	1	16

28. Reggae

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Reggae Drums 1	85	4	1
Reggae Drums 2	85	4	2
Reggae Bass 1	85	2	3
Reggae Bass 2	85	2	4
Rim Fill 3	85	1	5
Snare Fill 35	85	1	6
Snare Fill 36	85	1	7
Tom Fill 9	85	1	8
Piano Chord 8	85	2	9
Guitar Chord 7	85	2	10
Synth Lead 12	85	2	11
Guitar Riff 6	85	2	12
Guitar Riff 7	85	2	13
Berimbau	85	2	14
SFX 43	85	2	15
SFX Hit 12	85	1	16

29. Latin 1

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Latin Rhythm 1	172	4	1
Latin Rhythm 2	172	4	2
Latin Bass 1	172	4	3
Latin Bass 2	172	4	4
Perc.Fill 5	172	2	5
Perc.Fill 6	172	2	6
Perc.Fill 7	172	1	7
Perc.Fill 8	172	1	8
Piano Chord 9	172	4	9
Piano Chord 10	172	4	10
Flute Lead 1	172	1	11
Sax Lead	172	2	12
Brass 2	172	4	13
Brass 3	172	4	14
Wind Chime 1	172	1	15
Quijada	172	1	16

30.Latin 2

Nombre	BPM	Com.	Pad del Teclado
Latin Rhythm 3	160	2	1
Latin Rhythm 4	160	2	2
Latin Bass 3	160	4	3
Latin Bass 4	160	4	4
Perc.Fill 9	160	2	5
Perc.Fill 10	160	2	6
Perc.Fill 7	172	1	7
Perc.Fill 8	172	1	8
Piano Chord 11	160	4	9
Piano Chord 12	160	4	10
Flute Lead 2	160	4	11
Brass 4	160	4	12
Brass 5	160	2	13
Brass 6	160	1	14
Wind Chime 2	160	1	15
Flute Lead 3	160	1	16

Lista de Ajustes de Transmisión/Recepción

	Parámetro	EDIT TX/RX		Valor
		MODO1 (por defecto)	MODO2	
PITCH	COARSE TUNE	EXCLUSIVE	CC#21	16 - 112 Center=64) *1
	FINE TUNE	CC#77	CC#77	14 - 114 (Center=64) *1
FILTER	FILTER TYPE	EXCLUSIVE	CC#34	0 - 4 *1
	CUTOFF	CC#74	CC#74	0 - 127 *1
	RESONANCE	CC#71	CC#71	0 - 127 *1
AMPLIFIER	TONE LEVEL	EXCLUSIVE	CC#36	0 - 127 *1
	TONE PAN	EXCLUSIVE	CC#35	0 - 127 (Center=64) *1
	RND PAN	EXCLUSIVE	CC#37	0 (Desactivado), 63 (Activado) *1
P-ENVELOPE	DEPTH	EXCLUSIVE	CC#25	52 - 76 (Center=64) *1
	A	EXCLUSIVE	CC#26	0 - 127 *1
	D	EXCLUSIVE	CC#27	0 - 127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#39	0 - 127 (Center=64) *1
	R	EXCLUSIVE	CC#40	0 - 127 *1
F-ENVELOPE	DEPTH	CC#81	CC#81	1 - 127 (Center=64) *1
	A	CC#82	CC#82	0 - 127 *1
	D	CC#83	CC#83	0 - 127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#28	0 - 127 *1
	R	EXCLUSIVE	CC#29	0 - 127 *1
A-ENVELOPE	A	CC#73	CC#73	0 - 127 *1
	D	CC#75	CC#75	0 - 127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#31	0 - 127 *1
	R	CC#72	CC#72	0 - 127 *1
LFO1	WAVEFORM	EXCLUSIVE	CC#15	0 - 7 *1
	RATE	CC#16	CC#16	0 - 127 *1
	P-DEPTH	CC#18	CC#18	1 - 127 (Centro=64) *1
	F-DEPTH	CC#19	CC#19	1 - 127 (Centro=64) *1
	A-DEPTH	CC#80	CC#80	1 - 127 (Centro=64) *1
PORTAMENTO	Activado	CC#65	CC#65	0 - 63 (Desactivado), 64 - 127 (Activado)
	TIME	CC#5	CC#5	0 - 127
	SOLO	CC#126/127	CC#126/127	126=1 (Activado), 127=0 (Desactivado)
PART MIXER	LEVEL	CC#7	CC#7	0 - 127
	PAN	CC#10	CC#10	0 - 127 (Centro=64)
	KEY SHIFT	EXCLUSIVE	CC#85	16 - 112 (Centro=64)
	REVERB	CC#91	CC#91	0 - 127
	DELAY	CC#94	CC#94	0 - 127
	M-FX SW	EXCLUSIVE	CC#86	0 - 4

* *Si se accionan estos controles durante la reproducción de un patrón, se dejan de enviar los datos almacenados en el secuenciador al módulo de sonido (esto se debe a que el accionamiento de estos controles toma preferencia sobre la reproducción de sonidos). El sistema quedará en este estado hasta que llame a otro patrón.*

Características Técnicas Principales

MC-307: Groovebox

SECCIÓN DE GENERADOR DE SONIDO

Polifonía Máxima: 64 voces
Partes: 24 (Principal: 8, RPS: 16)
Patches
- Preset: 800
- Usuario: 256

Sets de Percusión
- Preset: 40
- Usuario: 20

Tipos de Efectos
- Reverb: 6
- Delay: 2
- Multi-Efectos (M-FX):25

SECCIÓN DE SECUENCIADOR

Partes: 8 + MUTE CTRL
Resolución: 96 tics por negra
Tempo: 20.0–240.0 (Máximo)
Almacenamiento de Notas:40,000 notas
Patróns
- Preset: 240
- RPS: 470
- Usuario: 200

Canciones: 50
Modo Grabación Tiempo Real, TR-REC
Tipos de Cuantificación: Grid, Shuffle, Groove (71 tipos)
Estilos del Arpegiador:
- Preset 43
- Usuario 10

Sets RPS: 60
Sets de Patrones: 30

CONTROLADORES (Pantalla, Controles, Deslizadores)

Pantalla
- Gráfica de 136 x 32 Puntos LCD (Retro iluminado)
  + 7 segmentos 25 carácteres
- 7 segmentos 4 carácteres (LED)

Controles
- Cutoff
- Resonance
- LFO1
- Asignables 1 - 4

Bloque Turntable Emulation
- Deslizador de Emulación de Giradiscos
- Botón PUSH / HOLD

Interruptor GRAB

CONECTORES

Jack para Auriculares
Jack Output (L (MONO), R)
Conectores MIDI (IN, OUT)
Jack para Interruptor de Pie
Jack DC IN

ALIMENTACIÓN

DC9V

INTENSIDAD

1000mA

DIMENSIONES

422 (ancho) x 277 (hondo) x 98 (alto) mm

PESO

2.2kg

ACCESORIOS

Manual del Usuario
- Manual Arranque Rápidol
- Manual de Referencia

Adaptador AC (ACI-120C, ACI-230C, PSB-1U)

Debido al interés en el desarrollo de los productos, la apariencia y / o las características técnicas de esta unidad están sujetas a modificaciones sin previo aviso. .